



19

Nintendo®

- FATAL FURY 2
- LETHAL ENFORCERS
- TETRIS 2

CURSO
Nintensivo®

- BATMAN

• GAME VISTAZO A:
• BATMAN

**ESPECIAL
TRUCOS**

NUEVAS SECCIONES
• EXTRA
• START

Argentina \$ 3.00



**POSTER
GIGANTE
MEGA
MAN X**



*Si es Nintendo Argentina, toda tu entretencción está asegurada.
Y para que pases más y mejores momentos, en todos los distribuidores oficiales Nintendo Argentina,
encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios.
Exije el sello de garantía Nintendo Argentina.*



SUPER MARIO BROS 3

Nuevos y diferentes mundos. Nuevos desafíos. Combate monstruos y evita los fantasmas. Esquiva cañones y baías y rescata la varita del rey.

KIRBY'S ADVENTURE

El apetito de Kirby's está de vuelta. Sueñolandia se ha quedado sin sueños. La misión de Kirby's es devolverle a los habitantes de Sueñolandia sus felices sueños. Con 20 nuevos trucos.

SUPER MARIO LAND

Mario en su mayor aventura. Marioland es dominada por Wario, un tirano de mal humor. Y el más malévolo rival de Mario.

STARFOX

El Primer juego que utilizas un chip Super FX que te hará sentir dentro de la pantalla. Experimenta las mejores sensaciones en Tercera Dimensión.

STREET FIGHTER II

Prepárate para enfrentar nuevos pleitos con 8 de los más salvajes combatientes. ¿Podrás sobrevivir? ¿Puede alguien?

DISTRIBUIDORES OFICIALES:

Batbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Rios 828 Victoria 2000 - Rosano - Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal - City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal - Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos - Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez - Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti - Derra José Anibal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia - El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal - Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal - Maniani Victor FLUPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario - Matro S.A. DIXI LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal - Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba - Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal - Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal - Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes - Rias Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia - Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba - Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal - Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal - Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén - Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche - Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal - Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez - Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal - J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata - Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti - Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba - Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.

EDITORIAL

Hemos sentido mucha inquietud en nuestros lectores respecto al lanzamiento del nuevo sistema Project Reality, ya que hay incertidumbre sobre qué pasará con su actual sistema Super NES ¿pasará de moda? ¿Se volverá obsoleto? Realmente no debe haber preocupación alguna, pues Nintendo no olvida a sus usuarios. Muchos podrán decir que el NES ya está agonizando y que ya no hay tantos juegos nuevos para este sistema y desafortunadamente tiene razón, pero este sistema fue lanzado ¡en 1985! Es decir que tiene 9 años. Cuando se lanzó el Super NES se predijo que en unos cuantos meses desaparecería el sistema NES y a la fecha todavía se lanzan juegos excelentes. La tecnología avanza y los videojugadores cada vez quieren más. Este año llegarán al mercado varios equipos de 32 bit y mientras Nintendo termina el Project Reality de 64 bit, dará a los videojugadores lo que más deseamos: buenos juegos. Así se lanza Super Metroid con 24 megas de memoria además del esperado Stunt Race FX (ex FX TRAX). Los videojugadores nos mantendremos ocupados y divertidos con el Super NES mientras sale el sistema de 64 bit; y para después puedes estar seguro que el Super NES tiene larga vida por delante con juegos cada vez mejores.

Muchos nos ha escrito diciendo que hubieran preferido un equipo compatible con el Super NES como el CD-ROM para asegurar la vida del Super NES pero ¿para qué? si el nuevo sistema completo será más económico que lo que hubiera sido el accesorio CD-ROM. Es un hecho que los sistemas lanzados por Nintendo tienen una vida mucho más larga porque cuando se lanzan son lo más avanzado en tecnología y vienen soportados con un excelente Software (títulos o cartuchos). El Project Reality no será la excepción. Espéralo... cuando llegue verás que teníamos razón.

¡Hasta la próxima!



Nintendo®

SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 3/3 N° 19

ABRIL 1994

Revista Coeditada entre

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

**Director de
Administración**
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

**Distribuidora
Latinoamericana
de Publicaciones S.A.**
(Dilapsa).

**Departamento
Editorial**

Editor
Jorge Barrera S.

**Diseño en
Computación**
Helio Galaz G.

**Colaboradores
(Trucos y secretos)**
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristian Díaz
Orlando Vojai
Juan Eduardo Trujillo

Revista Club Nintendo N° 3/3 ©
1994 Nintendo of América, Inc. All
Rights Reserved. Nintendo,
Nintensivo, Nintendo Entertainment
System, NES, Super Nintendo
Entertainment System, Super NES,
and Game Boy are trademarks of
Nintendo. Revista mensual
editada y publicada por Editorial
Andina S.A., Av. El Golf N° 243,
Santiago, Chile. Representante
Legal: Julio Poblete Benett.
Gerente de Ventas: Claudia Vidal.
Ejecutiva de Cuentas: Verónica
Espinoza. Gerente de
Producción: Fernando Urela.
Coordinación: Iván Avila. Editorial
Televisa S.A., Perú N° 263,
Buenos Aires, Argentina. Editor
Responsable: Andrés Rellan
Distribuidores: Chile.
Distribuidora Aila S.A., Argentina,
distribuidor en Capital: Vaocaro
Sánchez y Cia. S.A., Moreno N°
794 (1091), Buenos Aires.
Distribuidor en Interior: Dis-
tribuidora de Revistas Bertrán
S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950
(1285) Capital Federal Buenos
Aires. Impresa en Chile por
Antártica S.A., en Marzo 1994.
Chile recargo por flete (I,II,XI,
XII Regiones) \$15.

Nintendo®

INFORMACION NESESARIA

TETRIS 2 16

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

INFORMACION SUPERNESESARIA

FATAL FURY 2.....10

LETHAL ENFORCERS.....43

CURSO NINTENSIVO®

BATMAN.....23

GAME BOY.
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

GAME VISTAZO A:

BATMAN - THE ANIMATED SERIES...18

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO.....5

EXTRA37

START.....40

GALERIA.....48

S.O.S.....50

**PAGINAS CENTRALES
POSTER
MEGA
MAN X**

TUS PREGUNTAS A



DR. MARIO

Les escribo para preguntarles ¿Cuánto tiempo es recomendable jugar Nintendo? Esto les interesa a mis padres como a mí.

RICARDO ANDREATTI

Lo que te podemos decir es que no debes descuidar tus otras actividades y obligaciones; ya sea que estudies o trabajes, ningún pasatiempo debe hacer que te "desconectes" del mundo o descuides tus obligaciones.

¿Es cierto que apareció un nuevo juego de box en español? ¿Pueden darme información sobre él?

JUAN CARLOS ESTEVEZ

Así es, el nuevo juego se llama



CHAVEZ, en honor a un conocido boxeador mexicano. El juego fue desarrollado por la compañía American Software especialmente para el mercado latinoamericano. Existe una versión en inglés pero ésta tiene otro protagonista.

Hace poco vi en su revista una foto de Street Fighter 2 Turbo, en la cual están pelendo Vega vs. Vega y arriba en los nombres dice Balrog vs. Balrog ¿Tiene alguna clave o es una broma?

LUIS GARCIA DE LORCA



En números anteriores ya comentamos que las fotos pertenecían a un prototipo japonés para Super Famicom original de Capcom; ya antes habíamos comentado que en Japón M. Bison se llama Vega; Vega lo llaman Balrog y el Balrog que nosotros conocemos allá lo llaman Mike Bison. La verdad ya no íbamos a publicar esta respuesta pero siguen llegando muchas cartas con esta pre-

gunta y pues sentimos la necesidad de responderla.

Supe que Nintendo está trabajando en el desarrollo de un nuevo juego llamado Super Metroid para Super Nintendo. ¿Pueden decirme de qué se tratará y cuándo estará disponible para comprarlo?

PEDRO PABLO TORREJON

MARCO ANTONIO BENCINI

Tu información es correcta, Nintendo piensa continuar su serie de juegos Metroid con este fascinante título.

Esta vez, Super Metroid continúa la aventura de Metroid 2 de Game Boy.

Piratas espaciales, robaron el bebé Metroid, al enterarse Samus decide ir al planeta Zebes y rescatarlo.

Nuevos poderes, más retos y excelente gráfica son algunos de los atributos de este juego.

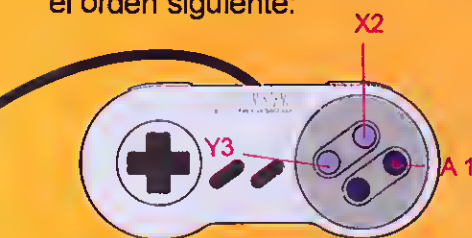
Aunque no tenemos la fecha



exacta, esperamos que a mediados del 94 el juego ya esté disponible.

No me parece lo que escribieron respecto a que se guardan

las felicitaciones o las flores. Espero que la sección no sea solamente para críticas, ya que hay lectores (como yo) a los que nos gusta reconocer su labor que se ve reflejada en la excelente calidad de la revista. Cambiando de tema, sin temor a equivocarme, Axy sacó su nombre del control de SNES en el orden siguiente:



¿o me equivoco?

ARTURO ARISTIGUI M.

Muchas gracias por tus conceptos. Respecto al nombre de Axy debemos decirte que tanto él como Spot nacieron profesionalmente en 1990 cuando juntos hacíamos un boletín para una cadena de tiendas especializadas Nintendo y como sabrás todavía no salía el SNES.

Axy escogió su nombre porque es muy fácil y rápido introducirlo cuando te piden 3 letras al poner un récord. Spot escogió su nombre nada más porque le gustó.

De todos modos es una teoría excelente.

¿Capcom dio la autorización para sacar los muñecos de Street Fighter II?

BERNARDO SANFUENTES

Sí. G.I. Joe fue la marca a la que

se le dio la licencia.



El secreto para ser buen jugador:

*Además de la habilidad en el juego se necesita siempre SABER PERDER y aprender de tus errores para no volver a cometerlos después.

* Muchos videojugadores demuestran su falta de madurez para con el juego, para con su contrincante y para consigo mismo. Esas personas tienen 3 opciones:

- 1.- Alejarse del juego.
2. Comprarse un juego para ellos solitos.
3. Aceptar que perdieron o, si ganaron, como si nada.

MARCELO GAZMURI K.

Y usted ¿qué opina?

Quiero saber por qué ya no publican del NES, ya que yo tengo este sistema. Si saben díganme cuáles cartuchos de NES están a la venta.

ALFONSO BERNALES L.

Como comentamos cada vez hay menos juegos nuevos para NES, por eso hemos disminuido la publicación de cursos Nintensivos de NES, pero esto no significa que dejaremos de hablar de este sistema. En nuestro próximo número, verás un completo

reportaje del CES donde se incluye mucha información sobre juegos para NES y en su momento publicaremos guías y cursos con los nuevos juegos que hayan aparecido. Debes considerar que el NES apareció en el año 1985 y los avances tecnológicos indican que todo va hacia el Super Nes y muy pronto al sistema Project Reality.

Aquí en los puestos de revistas Club Nintendo se agota rápidamente, seguro es porque entre las publicaciones tanto en inglés como en español es muy apreciada. Por favor destinen más ejemplares para esta región del país.

¿Podrían publicar todo el inventario de títulos para el SNES?

MARIO ANDRES AHUMADA

Consideraremos tu sugerencia. En cuanto a las listas de juegos, ya estamos trabajando en la publicación de listas de cada sistema con todos los juegos que han aparecido. Con esto esperamos que todos nuestros lectores puedan conocer y elegir entre los mejores títulos de cada compañía y sistema.

Quemos invitar a todos nuestros lectores que durante el año pasado no se atrevieron a escribirnos, que lo hagan. La sección del Dr. Mario está pensada para aclarar cualquier duda y así poder ayudarlos a dominar mejor el tema de los videojuegos.

Sólo contando con la mejor información podrás elegir bien tus juegos.

el control de los

por: Axy y Spot

Espejito, espejito, dime ¿cómo ahorran memoria los programadores?

Prácticamente en todos los videojuegos el personaje cuando camina hacia la derecha es exactamente la misma imagen que cuando va hacia la izquierda.



Esto se debe a que invirtiendo la imagen, los programadores están usando un solo gráfico y así ahorran memoria porque recuerda que nunca es solamente una imagen ya que hay mucha animación y requeriría varios cuadros (frames), para caminar, así como para los saltos, ataques, defensas, etc. Son muy pocos los títulos que en lugar de invertir sus gráficos, diseñan otros. Realmente saldrían sobrando pues no se notaría la diferencia es decir que no vale la pena hacer un gráfico si es lo mismo que invertirlo; sin embargo hay veces que las cosas se complican como, por ejemplo, cuando el personaje lleva un látigo



o espada en la mano derecha ya que al invertirlo pasa a la mano izquierda.

La condición entonces para poder invertir un sprite



es que sea idéntico de un lado que del otro. Cuando el dibujo es igual de un lado que de otro o de arriba y abajo se le llama si-

métrico. La simetría puede darse no sólo en dibujos sino también en las letras.

Los kanjis, tipografía japonesa, llega también a ser simétrica.



Mario Paint te permite entender mucho mejor esto a través de su comando de flechas en la esquina inferior izquierda

Con letras simétricas se pueden construir palabras que se lean al revés, vertical u horizontalmente. Puedes tratar si no lo haz

HECHO

Solución en la página siguiente.

◀ × ▶

No. no se nos olvidó poner fotos. Lo que pasa es que quisimos ahorrar memoria. Alza esta página contra la luz y entenderás mejor lo escribimos en la página anterior.

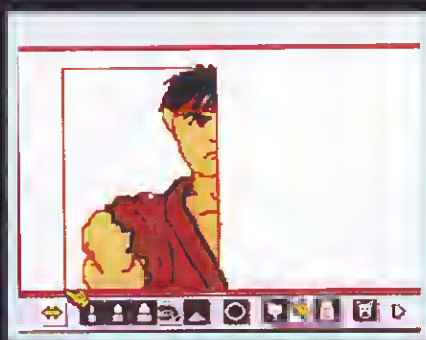
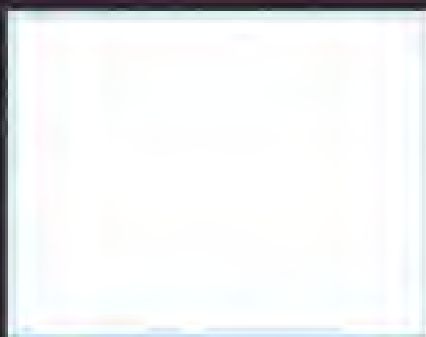
En Super Street Fighter II el peleador jamaquino trae en sus pantalones la palabra MAXIMUM la cual es simétrica y puede ser leída aunque se invierta.

Dice la leyenda que la superstición de Link le impide empuñar la espada hacia la Montaña de la Muerte... por eso se la cambia de la mano derecha a la izquierda.

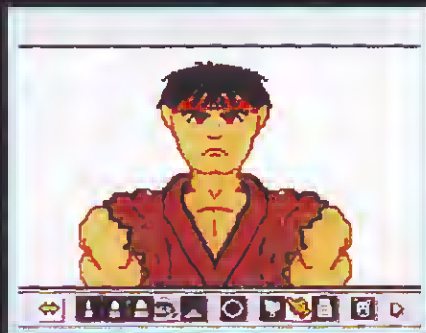
En Fatal Fury 2 Jubei Yamada tiene los kanjis 日本 que significan Ni-Hon o sea JAPON por lo cual no representa problemas invertir el gráfico.

Aska, bella peleadora de Tournament Fighters tiene una cinta amarrada en la pierna, si cambia de perfil ésta pasa a la otra pierna.

Las letras A, H, I, M, O, T, U, W, X, Y, se leen igual en un espejo. Las letras B, C, D, E, H, I, K, O, X se leen invertidas y de cabeza.



Si creas la mitad de una cara puedes completarla al invertirla hacia el otro lado.



SUPER METROID

NUESTRA

Pues bien, como ya les habíamos comentado en nuestro número anterior próximamente podrás tener el título de Super Metroid en tus manos, pues Nintendo se encuentra trabajando en él; Super Metroid es la continuación de Metroid II de Game Boy donde nació un bebé Metroid y Samus se lo llevó a la unión de planetas para que lo estudiaran pues este ser se podía usar para el bien pero si caía en las manos equivocadas... (bueno, ya sabemos) pero como nunca faltan piratas espaciales, al enterarse de la existencia de tan terrible ser, se lanzaron al laboratorio de la unión y se llevaron al bebé Metroid; al enterarse de los hechos, Samus decide lanzarse al planeta Zebes (que es a donde se supone que los piratas se llevaron a la criatura).

Super Metroid al ser un juego de 24 Megs (no 32 como por ahí se andaba diciendo) nos da dos cosas que esperar: Que tenga muy buenos gráficos y música y también que sea un juego tremenda

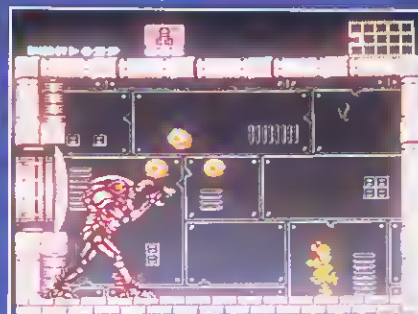


Samus debe recuperar al bebé Metroid antes de que sea usado para mal.

mente largo, cosas que con Nintendo vienen aseguradas pues ellos son unos genios para admi-



nistrar memoria, es decir, que no son "gasta megas" y si no lo crees, basta recordar que la mayoría de sus juegos, que aunque son largos y muy lucidos no utilizan gran megaje (ejemplo: Mario World, Pilot Wings, F-Zero y Mario Kart tienen 4 megas; Zelda III, Star fox y FX Trax tienen 8 megas); también como ejemplo podemos mencionar al Metroid II que tiene un reto bas-



En tu misión ahora te hallarás con terribles monstruos de gran tamaño.

tante largo y espectacular con solo 2 megas en Game Boy.

PORTADA

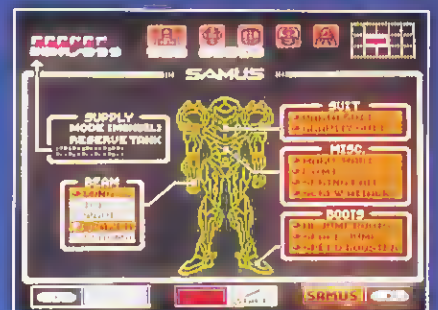
Super Metroid sigue la línea del primer Metroid (NES) por el tipo de laberintos, pero tiene muchísimas innovaciones y nuevos poderes que hacen más interesante el juego; otra de las cuestiones de este título es que tiene batería lo cual es un adelanto de que sí es largo.

Así que ya sabes, vete preparando porque muy pronto te espera un super reto a los que nos tiene acostumbrados Nintendo y que estamos seguros que será en poco tiempo un gran éxito; por lo pronto

aquí lo tenemos... en la portada de Club Nintendo.



Ahora cuentas con nuevos ítems que le darán una nueva dimensión al juego.



¡Uf! cuantas armas y objetos, pero solamente bien armado puedes triunfar.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Después de que los "lobos solitarios" destruyeron al diabólico Geese Howard el título del peleador más fuerte del mundo quedó pendiente, así que se ha organizado un torneo en el que 8 peleadores buscan ganar ese título vacante... y prepárate porque todas las peleas serán transmitidas al Pao-Pao Cafe; sin embargo debes prepararte porque se dice por ahí que un despiadado peleador anda en busca de los que derrotaron a Howard, y no es precisamente para vengarlo, lo que pasa es que él también quiere el título del más fuerte del mundo: su nombre es Wolfgang Krauser. Fatal Fury 2 es la última translación de Takara de un juego de Neo-Geo a SNES; este título como muchos que han salido últimamente es de peleas, donde además de tener diferentes tipos de golpes y poderes característicos de estos juegos hay un par de innovaciones que lo hacen interesante.

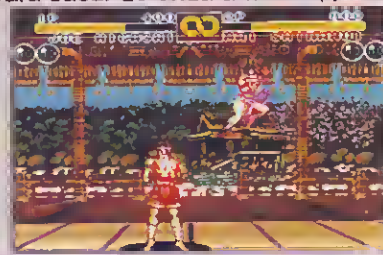
Pelea en 2 Planos

Bueno, esto lo tiene desde el original Fatal Fury (pero quién sabe por qué no se lo pusieron); aquí sí presionas los botones Y + B, o para hacerlo más sencillo, con el botón R, tú cambiarás a un plano diferente; esto es útil cuando quieres escapar de situaciones muy comprometidas, para iniciar un ataque o simplemente para sacar de onda a tu rival; para pasar al plano al que se encuentra el otro peleador hay 2 formas:

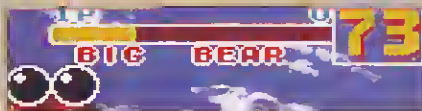


1ª Simplemente debes presionar el control arriba o abajo (según sea el caso) y pasarás rápidamente del otro lado.

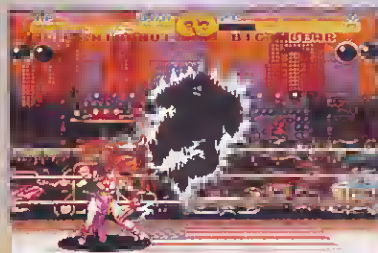
2ª Puedes pasar también atacando a tu rival y hacerlo de 2 formas: si presionas Y ó X lo harás con un salto bajo.. si lo haces con B, A ó R será un ataque alto.



Ataques de Desesperación



La otra característica es algo que puso de moda SNK en su anterior título "Art of Fighting" y que son los ataques de desesperación que cada personaje tiene y que sólo podrás realizar cuando tu línea de energía se encuentre parpadeando en rojo.



Básicamente las funciones de cada peleador están determinadas por 4 botones: Y: Puño Débil, X: Puño Fuerte, B: Patada Débil, A: Patada fuerte, pero aparte de estos 4 golpes básicos, hay una extra fuerte que logras presionando el botón L ó los botones X+A, este ataque además de restarle un poco más de energía a tu rival lo pasará al otro plano, lo cual a veces es muy útil.

Fondos Cambiantes

Y por último, otro detalle interesante a mencionar es que, como en la primera versión, los fondos cambian por el tiempo, es decir, en una escena en la que el primer round es de día, los siguientes 2 rounds se llevarán a cabo tiempo después, dándose el caso de que en muchos hasta puede oscurecer.

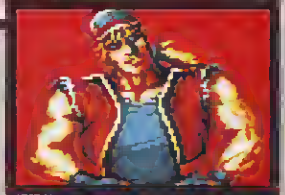


Bonus Round

Después de cada 4 peleas tendrás derecho a entrar a un Bonus Round donde deberás romper varios pilares de roca o ladrillo pero debes hacerlo rápido antes de que se te acabe el tiempo y tener cuidado de que no te vayan a caer los pilares pues pierdes mucho tiempo.

Terry Bogard

Después de derrotar a Howard, Terry se quedó a vivir en South Town donde conoció a su novia; el había dejado de pelear, pero ahora que el título está vacante regresa a la acción. Terry es un peleador rápido y fuerte además de que sus poderes son devastantes; éste es un buen personaje para empezar.

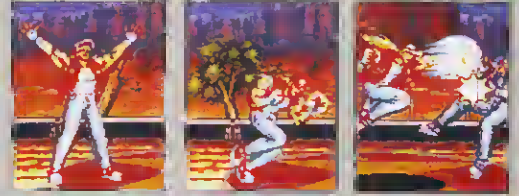


POWER WAVE:
↓ ↘ → + Y ó X



BURNING KNUCKLE:
↓ ↙ ← + B ó A

RAISING TACKLE:
↓ (por 1.5 segundos),
↑ + Y ó X



CRACK SHOT:
↓ ↙ ← ↘ + B ó A



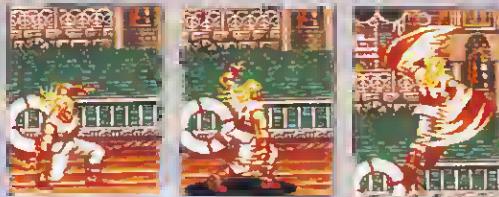
Poder de desesperación: POWER GEISER. - Para poder dañar a tu enemigo debes estar cerca de él. Secuencia: ↓ ↙ ← ↘ → + X y B

Andy Bogard

Después de la lucha en South Town, Andy regresó a Japón a perfeccionar su Koppo, ahora él radica en Italia donde recibirá a sus contendientes. Las técnicas secretas de Andy permiten estar continuamente acechando al rival sin darle descanso.



ZANEIKEN:
↙ → + X ó Y



KUHADAN: ↙ (por 1.5 segundos), ↗ + A ó B



SHORYDAN:
↓ ↘ → + X ó Y



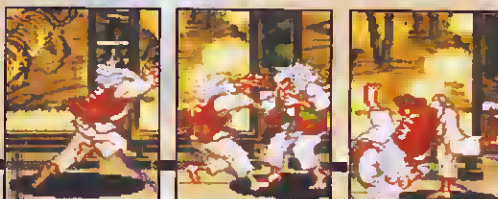
HISHOKEN:
↓ ↙ ← + X ó Y



Poder de desesperación: CHORETSHADAN. - Al pronunciar estas palabras, Andy puede darle a su Kuhadan la fuerza de un dragón (bueno, más o menos). Secuencia: ↓ (por 2 segundos), ↙ ← + B y A

Jubei Yamada

Jubei aunque aparente ser un anciano común y corriente es el campeón de Judo y maestro de una gran escuela; su más ferviente deseo es convertirse en un peleador famoso mundialmente y muy popular. Yamada es un peleador peligroso y fácil de dominar con el que puedes familiarizarte muy rápido.



NIHONZEOI:
← (por 1.5 segundos), → + B ó A

Joe Higashi

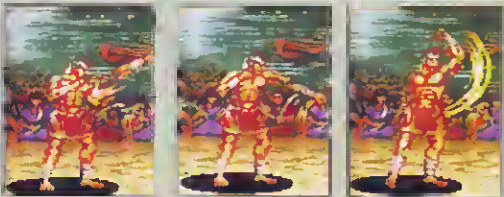
Después de derrotado Howard, Joe regresó a Tailandia a defender la corona de Mue Tai que posee, pero esto sólo lo tomo como preparación para el título del "más fuerte del mundo".

Joe, así como los hermanos Bogard, es rápido y fuerte y sus poderes son muy útiles.



TIGER KICK:

↓ ↘ → ↗ + B ó A



WHIRLWIND PUNCH:

← ↙ ↓ ↘ → + Y ó X



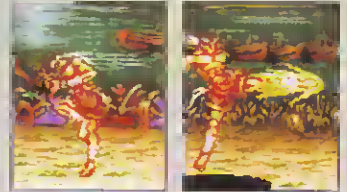
BAKURETSUKEN:

Botones Y ó X repetidamente.



SLASH KICK:

↙ (por 1.5 segundos), ↗ + B ó A

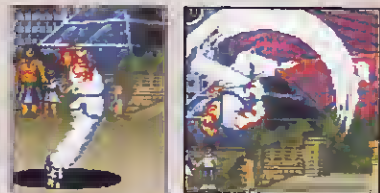


Poder de desesperación: SCREW PUNCH.-

Al igual que el Power Geiser de Terry, deberás estar cerca de tu enemigo. Secuencia: → ← ↙ ↓ ↘ + X y B

Kim Kapuham

Kim es un experto en el Tae Kwan Do que decide disputarse el título para mostrarle a los demás que su arte es muy bueno... aunque sólo se usen los pies. Aunque Kim sólo tenga patadas y un sólo golpe, eso no quiere decir que sea el más débil de todos.

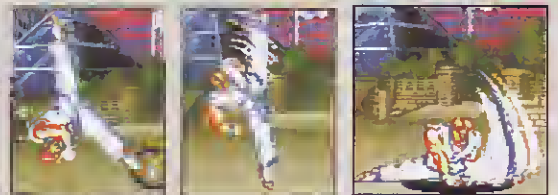


HANGETSUZAN: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + B ó A

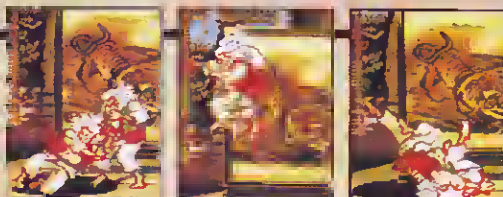


HISHOKYAKU: En la parte más alta del salto presiona ↓ + B ó A

HIENZAN:
↓ ↙ ← + B ó A



Poder de desesperación: TAE KWANDO FURY.- Este tipo de ataque de desesperación se está volviendo clásico; aquí vemos una serie de las mejores patadas de Kim. Secuencia: ↓ ↙ ← ↙ → + B y A



SENBEI SHURIKEN:

← (por 1.5 segundos), → + Y ó X

OOZUNA OTOSHI:

↓ (por 1.5 segundos), ↑ + Y ó X

Poder de desesperación: HUASHIMOKASHIYA.-

Tienes que estar cerca de tu rival al ejecutarlo, prácticamente le harás explotar la cabeza. Secuencia: ↙ (por un segundo), ↓ ↘ + X y B



Big Bear



Después de que su jefe fue vencido, Rayden decidió convertirse en un "luchador técnico" y decide que con el nombre de Big Bear el torneo es una buena forma de probar sus nuevas habilidades. De Big Bear no hay mucho que decir, es el ya clásico peleador lento pero muy fuerte.



GIANT BOMB:

↵ (por 1.5 segundos), → + Y ó X

BEAR KICK:

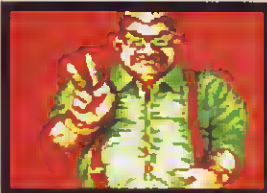
Mantén presionado el botón A por 10 segundos y después suéltalo.



Poder de desesperación: **FLAMING BREATH.** - Este poder hace a Big Bear recordar viejos tiempos. Secuencia: → ↘ ↙ ↵ → + X y B



Cheng Sin Zan



Este extraño peleador y comerciante utiliza su cuerpo y algunas artes ocultas como armas para ganar el título; esto le servirá para obtener fama y así abrir muchas escuelas para ganar más dinero. Cheng es un peleador algo lento pero sus golpes son una amenaza para algunos de los peleadores.



KIRAIHO: ↓ ↘ → + Y ó X

HOGANGEKI: ← (por 1.5 segundos) → + B ó A

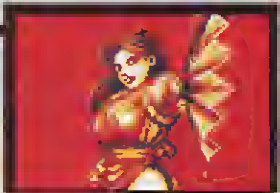


DAI TAIKOBARA: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + Y ó X

Poder de desesperación: **ELECTRIC KIRAIHO.** - Esta bola no parece muy peligrosa a simple vista pero espera a ser golpeado por ella. Secuencia: ↵ (por 2 segundos), ↓ → + X y B



Mai Shiranui



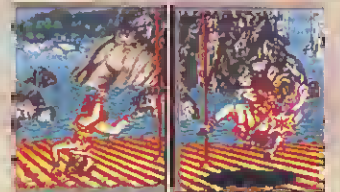
Mai es la única mujer dentro del torneo, pero no por eso es alguien de fiar pues a lo largo de su vida ha sido entrenada en el misterioso arte Ninja; ella es también la única hija del maestro de Andy y su motivación para entrar al torneo es demostrar que ella es mejor que el alumno más sobresaliente de su padre. Mai es una peleadora muy rápida pero algo débil en fuerza.



KACHOSEN: ↓ ↘ → + Y ó X

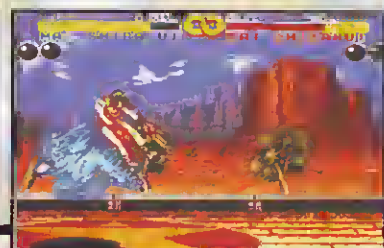
RYUENBU:
← ↵ ↘ ↙ →
+ B ó A

HISSATSU:
→ ↘ ↙ ↵ ← + Y ó X



Mai tiene un poder extra cuando está en su stage; para hacerlo sólo debes presionar ↓ en el control por 2 segundos y después ↑ + X

Poder de desesperación: **HISSATSU SHINOBI BACHI.** - Una técnica secreta que sólo puede ser realizada por los maestros Ninjas. Secuencia: → ↵ → + X y B



Una vez que hayas vencido a los 8 peleadores básicos te enfrentarás a 4 jefes que también quieren el título y que te lo disputarán utilizando lo mejor de sus técnicas y que son:

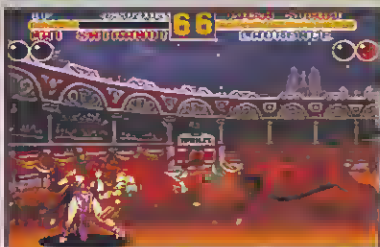
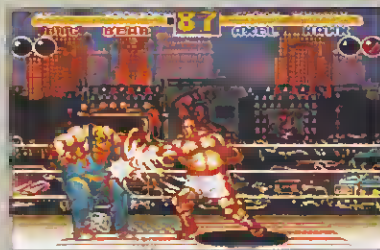


Billy Kane

Este viejo enemigo de los lobos solitarios viene por la venganza; deberás tener cuidado por que su vara es de gran alcance y te puede dar un gran dolor de cabeza.

Axel Hawk

Este boxeador parece lento y torpe, pero no te fies, pues tiene ataques de gran violencia, así que trata de estar fuera de su alcance.

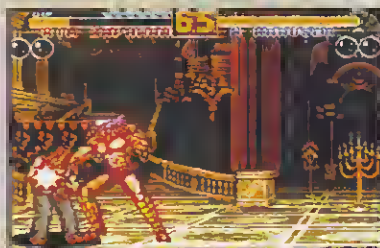


Lawrence Blood

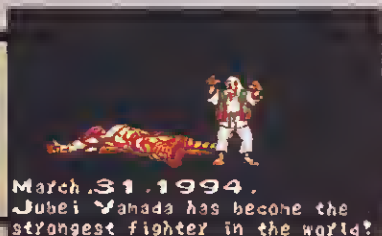
Este torero es uno de los peleadores más peligrosos, pues reúne fuerza, rapidez y técnica, así que debes prepararte para enfrentar a un rival muy difícil.

Wolfgang Krauser

Este misterioso rival será el último obstáculo entre tú y la victoria; trata de no bajar la guardia ni un instante o puedes verte en peligro.



Bueno, después de varios intentos al fin Takara hace algo decente en lo que a gráficos y game play en este Fatal Fury 2; de la música no podemos hablar ya que según nos informaron todavía seguían trabajando en ella. La música que escuchamos es buena y prometieron mejorarla. En general es un muy buen trabajo para damos un muy buen juego.

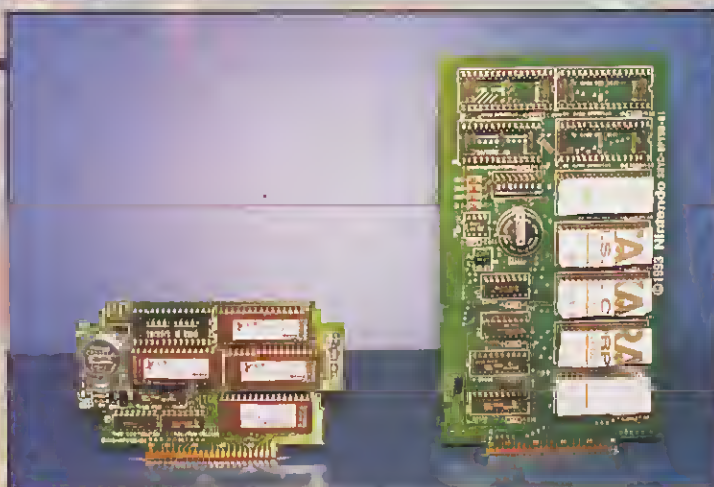


It's not always good to be so popular?

Para terminar este juego tienes continuos ilimitados, pero si quieres ver el final de cada personaje (más bien es un pequeño epílogo) deberás terminar el juego sin continuar, así que ahí tienes un buen reto.

Este juego tiene 20 megas de memoria, que ya es más de lo que era el antiguo "límite" para el SNES (16 megas), pero eso no quiere decir que 20 megas sea la mayor capacidad; para eso sólo basta echarle un ojo a la placa del juego prototipo (sin terminar) de Fatal Fury (Derecha) comparada con el Art of fighting (Izquierda); como podrás ver el de la izquierda sólo tenía espacio para 4 Eproms (Erase - Programable - Roms) más el Ram (en juegos que necesitan batería). Los Eproms son de 4 megas lo que daba un máximo de 16 megas, pero el nuevo Board o Tablilla tiene espacio para 8 Eproms más un Ram lo que da ¡32 megas! pero eso no es todo por que al parecer (esto siguiendo los datos técnicos de board) también puede soportar Eproms de 8 megas, lo que daría 64 megas, ¿Uf! ¿no da esto mucho de qué pensar?

En este momento no sabemos más ¿serán cartuchos más largos? ¿comprimirán la información? ¿cuánto costarán esos juegos con más memoria? ¿habrá licenciatarios que se lancen a producirlos? Cuando sepamos, o sospechemos algo, tú serás el primero en enterarte.



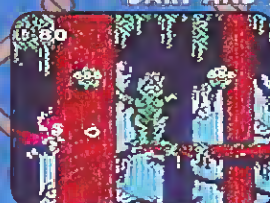
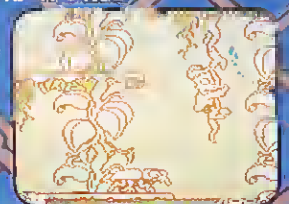
BART SIMPSON™ SE DESCONECTA EN GAME BOY®



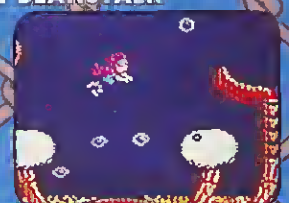
BART VS. THE WORLD



BART AND THE BEANSTALK



BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN



**DISPONIBLES
PARA TU
SISTEMA
GAME BOY.**

¡Entérate, man! Bart ha regresado con estos super "Hits", en una nueva versión para GAME BOY. Desconéctate y lleva la acción a todas partes, toma tu GAME BOY® y juega como él. ¡Estos tres títulos, te volverán loco!

Acclaim
entertainment, inc.

The Simpsons TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Nintendo ©, Game Boy © and the official seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. Flying Edge & Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment, Inc. TM, © & © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

INFORMACION NESESARIA

TETRIS 2

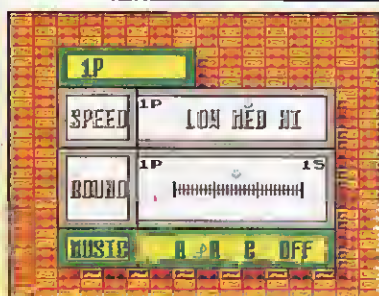
Esta nueva versión de Tetris se sale mucho del concepto Tetris que conocemos, ya que aquí la forma pasa a segundo término, ahora lo principal son los colores más o menos como en Dr. Mario ¿recuerdas?, bueno, mejor te lo explicamos con fotos.

Estas son las piezas básicas que tú ya conoces.



Y éstas son las nuevas piezas que se podría decir que están pre-separadas, ya que después de usar una parte, tomes control del que sobra.

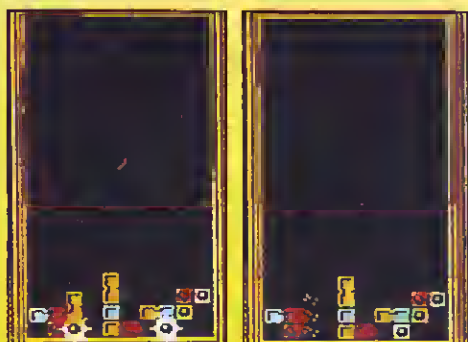
Como ves las piezas están formadas de cuatro bloques y una misma tiene múltiples combinaciones de colores, rojo, amarillo y azul, etc.



Hay 3 formas de juego, ahora veremos la de un jugador.



El objetivo del juego es desaparecer tres bloques que están brillando: Rojo, Amarillo y Azul.



Para lograrlo es necesario juntar 3 ó más bloques en línea del mismo color para que desaparezcan; esto puede ser en forma horizontal o vertical.

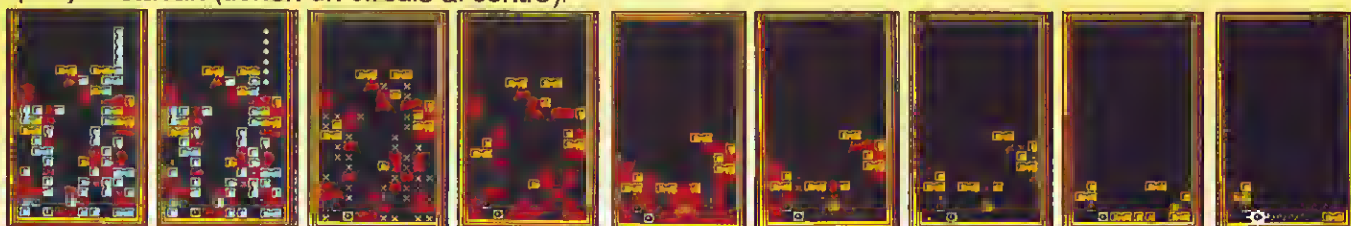




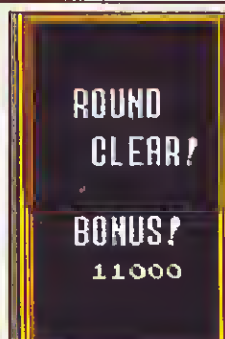
Claro que al desaparecer unos bloques puede dejar caer otros para hacer jugadas múltiples.

Las jugadas múltiples son más fáciles de ejecutar con las piezas que están pre-separadas, porque en cuanto hace contacto una de sus partes tú tienes control sobre la otra sección (u otras secciones) como si fuera una pieza individual.

Hay una jugada que te facilita todo especialmente cuando parece que todo esta perdido. La jugada es juntar 6 ó más bloques en línea del mismo color en forma horizontal o vertical, con esto desaparecen todos los bloques del mismo color con el que ejecutaste la jugada que hayan caído durante el round y sólo quedan los que ya estaban (tienen un círculo al centro).

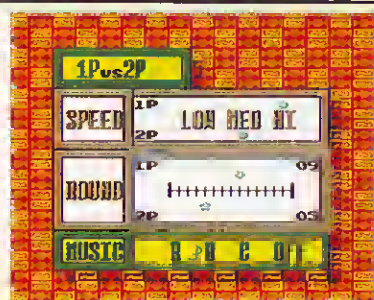


Naturalmente el juego termina cuando las piezas se acumulan hasta llegar a la parte superior, pero a diferencia del Tetris original, aquí puedes continuar las veces que quieras.



Si terminas rapidamente obtendrás un bonus.

El modo de 1P VS 2P los 2 jugadores pueden seleccionar



niveles y velocidad independientes.

1.-El objetivo es eliminar todos los bloques que hay al comenzar el juego.

2.-Según las jugadas múltiples que hagas, castigarás al oponente haciendo que el nivel del techo baje o



que sus piezas bajen más rápido.
3.-Naturalmente aquí no podía faltar el empate, si lo logran les borrará un juego perdido a cada uno.

En el modo de 1P VS COM es igual que el modo de 2 jugadores sólo que aquí te enfrentas a la computadora y puedes seleccionar entre 3 niveles de dificultad.



Este es un juego diferente a lo que esperábamos. Nos referimos a que su estilo te obliga a olvidar sus predecesores (Tetris, Hatris, Dr. Mario, Yoshi, Yoshi's Cookie) Te presenta un gran reto, tienes que pensar muy rápido y entenderle a la mecánica. Una vez logrado esto, te creará tetrimanía.

GAME VISTAZO A:

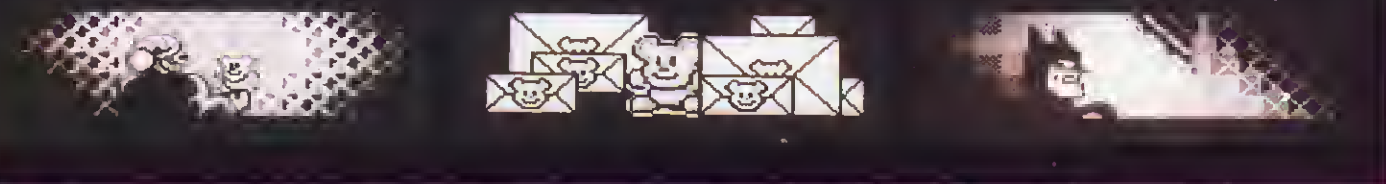
BATMAN

Animated Series

Ahora Konami presenta esta nueva versión de Batman -The Animated Series- basado en las nuevas caricaturas de Batman.

Batman puede ir rebotando en las paredes, golpear o lanzar bati-búmerangs que vas tomando en el camino, además de que utiliza su bati-lazo para esquivar enemigos o alcanzar lugares altos.

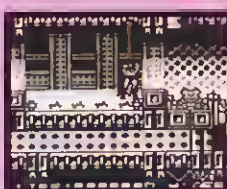
Episodio 1



La mayoría de los regalos contienen ositos que explotan.



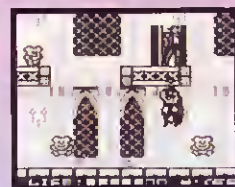
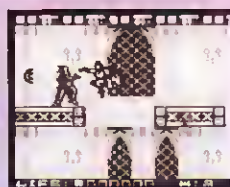
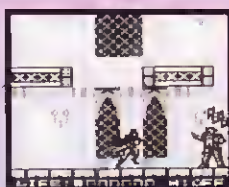
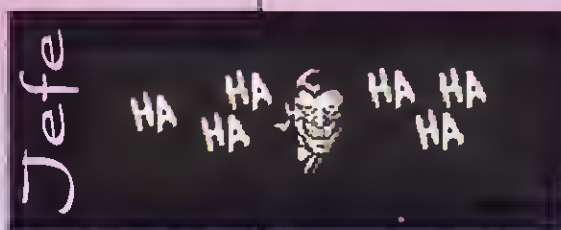
Cuidate de no tocar el agua contaminada que sale de los tubos; te resta energía.



En lo que desaparecen los rayos del piso, mejor cuélgate del techo.



En esta parte tienes que ir subiendo hasta llegar con el Joker.



El Joker puede aparecer en cualquiera de las esquinas y ocultarse detrás del muro mientras caen ositos que explotan.

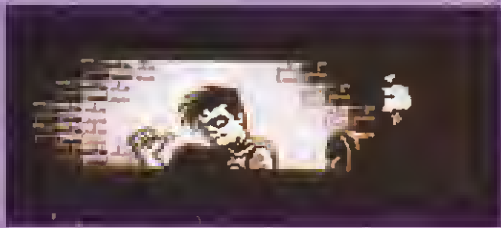
Episodio 2



Después de pasar una pequeña área, Batman se encuentra con Scarecrow pero Robin se encargará de él mientras Batman va por Mr. Freeze.



Poco después de iniciar este episodio Scarecrow sale al paso de Batman y Recibes la ayuda de Robin para que el encapuchado vaya por Mr. Freeze.



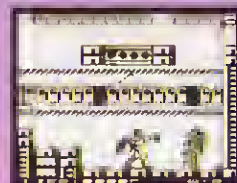
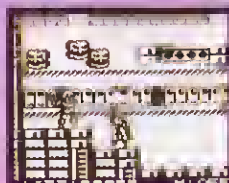
Al igual que Batman Robin puede conectar golpes.



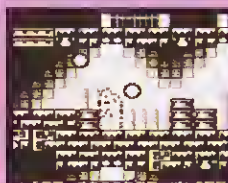
Robin puede avanzar colgado de los techos.



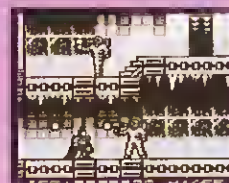
Scarecrow te ataca con 3 calabazas que rebotan en toda la pantalla. Además puede lanzar fuego, mientras tú sólo puedes conectarle golpes o uno que otro disparo que hayas acumulado en el camino.



Ahora continuamos con Batman en su camino hacia Mr. Freeze.



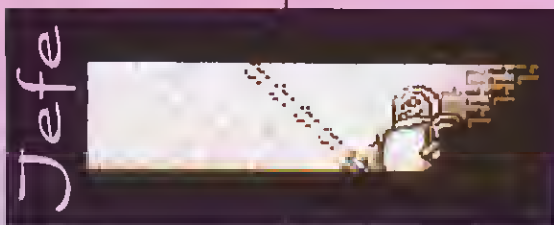
Aquí al ir avanzando tienes que esquivar disparos que rebotan o te congelan.



Estos enemigos se acercan poco a poco, pero al estar cerca de ti, corren para restarte energía.



En algunos lugares es mejor permanecer colgado mientras no dejen de dispararte.



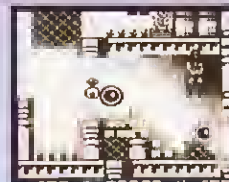
Mr. Freeze te dispara además de que un rayo congelante rebota por la pantalla, así que tienes que colocarte en lugares donde el rayo no te alcance.



Episodio 3



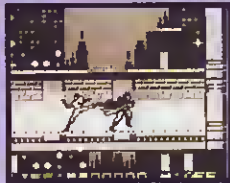
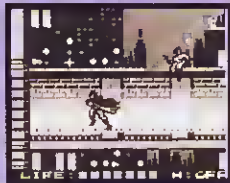
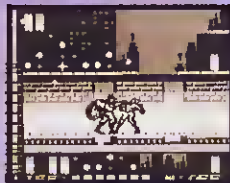
Sin duda alguna es territorio felino.



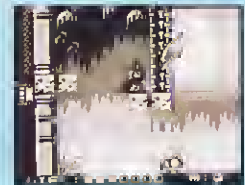
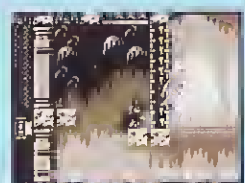
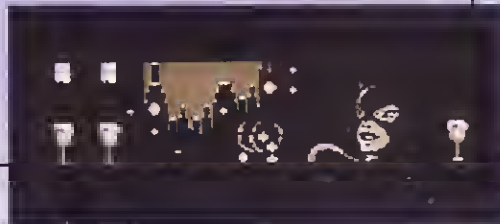
Vas subiendo de habitación en habitación pero al entrar en algunas te reciben con tambores.



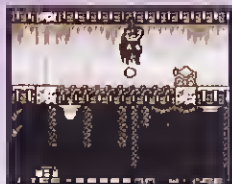
Antes de tu encuentro definitivo te encontrarás con Gatúbela en el camino.



Tienes que ser muy rápido contra Gatúbela para evadir sus ataques, sobre todo alejarte cuando salta hacia ti.

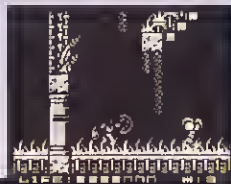


Si quieres bajar un poco el scroll agáchate y presiona Select.

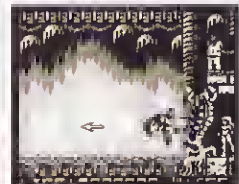
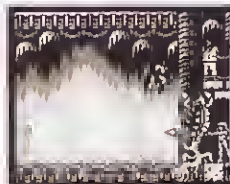
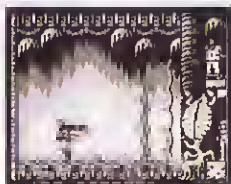


El piso se mueve para descontrolarte.

Las palmeras te disparan, así que si estás lejos, mejor utiliza bati-búmerangs.

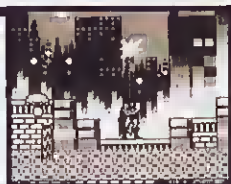


Poison Ivy se protege detrás de una feroz planta que te ataca con sus raíces que aparecen en cualquier parte del piso. Además Poison Ivy te arroja una lanza cuando te acercas.



Episodio 4

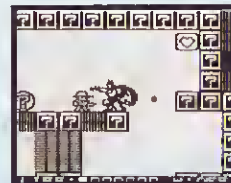
En esta parte llueven paraguas explosivos.



Aquí es un semilaberinto y al golpear los signos de interrogación aparece la salida, por lo tanto hay que evitar el estar dando vueltas en el mismo lugar.

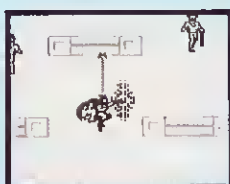
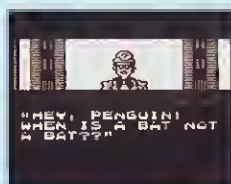


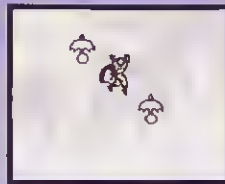
Estos enemigos te atacan con lanzas y al golpearlos se desvanecen, pero después de unos segundos se reincorporan nuevamente.



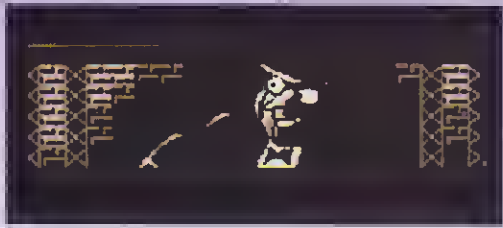
Estos enemigos se convierten en cuadros que rebotan por toda la pantalla.

Aquí te enfrentas a un enemigo que aparece en cualquiera de las 3 bases y cuando lo golpeas aparecen 4 imágenes de él que después se convierten en disparos que se lanzan hacia ti.





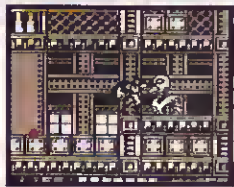
Mientras tanto Robin trata de alcanzar al Pingüino. Esta escena tiene efectos de relámpagos.



Robin tiene 90 segundos para alcanzar al Pingüino.

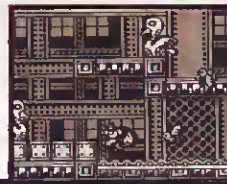


Lo difícil no es llegar sino esquivar los paraguas que van cayendo.

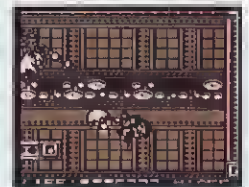
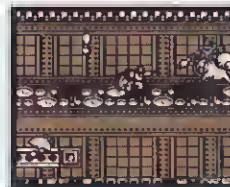
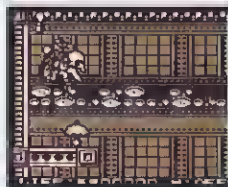


Ahora Batman se hace cargo de la situación. Estos enemigos se lanzan hacia ti en cuanto te acercas.

En el camino no dejan de salir pequeñas aves que te siguen.

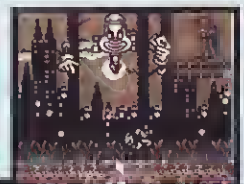
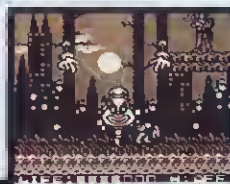
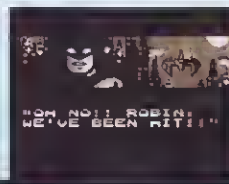


El Pingüino no deja de lanzar paraguas explosivos además de disparar en diagonal y cuando te le acercas se cambia de lugar.



Episodio 5

Pero esto no es todo: un viejo enemigo regresa y ahora no será tan fácil derrotarlo.



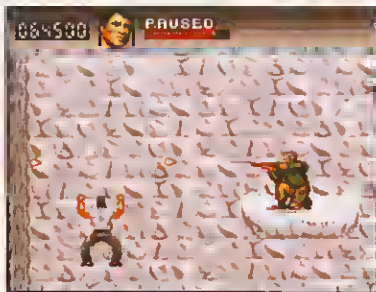
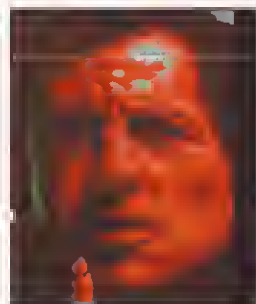
CONFIGURATION
BUTTON A: JUMP
B: ATTACK
DIFFICULTY: HARD
CONTINUE: 2
EPISODE: 5

Si presionas Select en la presentación aparece un menú donde seleccionas botones, dificultad y número de continuos; pero si terminas el juego y entras a este menú además de todo lo anterior podrás seleccionar el episodio en que elijas comenzar.

INFORMACION SUPERNESESARIA

CLIFFHANGER

Gabe, un famoso rescatista y su compañero Hal son enviados a auxiliar a los pasajeros de una avioneta que cayó en las montañas, pero al llegar se dan cuenta que los maleantes que viajaban en el avión han perdido sus 3 maletas con 100 millones de dólares, así que Gabe es mandado por los secuestradores a recuperar las maletas si es que quiere volver a ver con vida a su compañero.



Como ya hemos comentado en repetidas ocasiones, Sony con su licencia para hacer videojuegos de película presenta ahora la adaptación de Cliff Hanger, donde siguiendo la historia de la película. Gabe debe buscar las 3 maletas de los secuestradores, pero con la novedad de que no será sólo escalar pendientes y

huir de avalanchas de nieve pues también encontrará enemigos bien armados y peligrosos, ¿de dónde salieron?, quién sabe, pero ahí están para hacer más difícil tu ya de por sí accidentada misión.

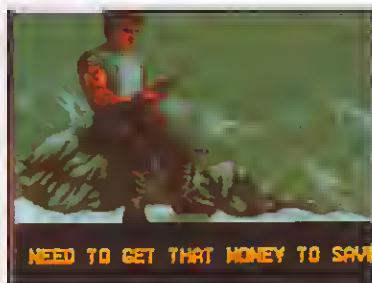
La temática del juego está desarrollada casi en un 80% al estilo Final Fight donde conforme vayas avanzando te encontrarás con diferentes enemigos que querrán patearte el rostro, pero para defenderte tienes golpes, patadas, saltos, diferentes tipos de armas que les irás quitando a tus enemigos y un ataque especial que te resta energía aunque no les pegues a tus enemigos.



Para darle un poco de variedad al juego, también hay partes en las que escalas paredes, pero deberás cuidarte de los francotiradores que están en los peñascos tratando de darte; o si no estás escalando, también estarás huyendo de avalanchas de nieve donde deberás ir saltando los obstáculos que están en tu paso si no quieres ser atrapado por toda la nieve que se viene

encima ya que la camiseta que traes puesta no parece ser mucha protección contra eso.

Conforme vayas logrando tu objetivo te encontrarás con enemigos cada vez más fuertes que deberás ir derrotando (procura ir encontrando técnicas para cada uno de ellos) y cada que termines un nivel irán apareciendo cinemas displays donde verás la historia (claro que si tú has visto la película, esto no te interesará mucho).



En Cliff Hanger encontramos muchos aspectos que dan a notar que no se esforzaron mucho que digamos en esta adaptación, pues la movilidad es algo mala y la música repetitiva, aunque creemos que los jugadores que gustan de este tipo de juegos, encontrarán un nuevo reto aquí... pero nada más.

Nintensivo

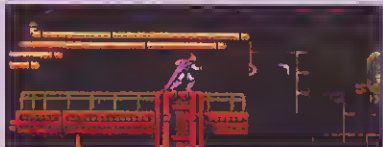
BATMAN

Bueno más vale tarde que nunca. Uno de los Nintensivos clásicos que más nos han solicitado es precisamente éste. Desempolva tu cartucho... ¡y a terminarlo!

ARMAS



Boomerang



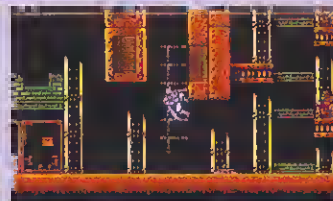
Pistola



Dirk



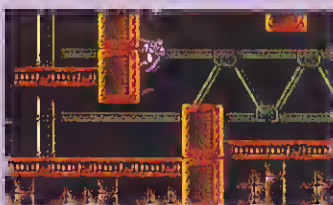
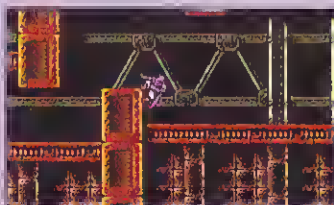
Cuando este enemigo te dispare permanece agachado y antes de que dispare nuevamente salta y lánzale un boomerang.



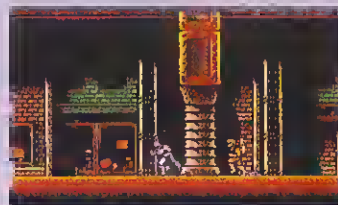
Trepa por el hueco que forman los muros.

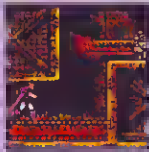


Rebota en las partes que indican las fotos para que desaparezcan los enemigos que salen más adelante.



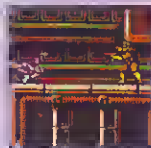
Acércate un poco a las minas y aléjate para provocar que exploten.



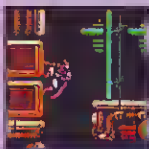


Presiona izquierda o derecha para avanzar.

Presiona abajo para agacharte.



Presiona A para saltar
(dependiendo el
tiempo que presiones
el botón hará tu salto
más alto).



Mientras estés en el aire junto a una pared puedes presionar
A para rebotar con un salto (dependiendo el tiempo que
aprietes el botón hará tu salto más alto).

Presiona B para golpear
o disparar tus armas (con Start cambias golpes o armas).



Cada vez que eliminas
un enemigo obtienes un
implemento.



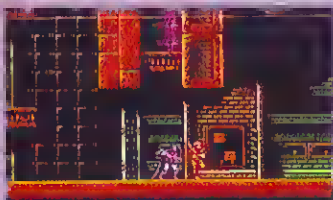
Puntos



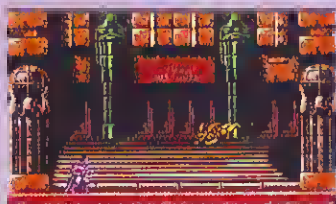
Armas



Energía



En cuanto caigas golpea a este enemigo
para no darle oportunidad a que
ataque.

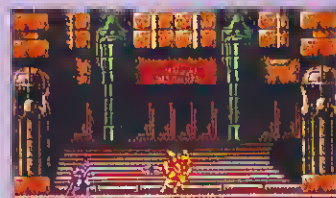
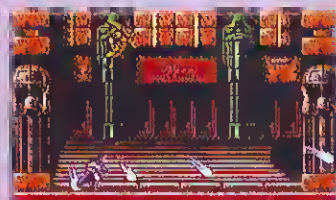


JEFE

Selecciona el arma
Dirk y espera a que
el jefe se lance hacia
ti.

Justo cuando esté
frente a ti dispárale.

Cuando lance sus
disparos pásate por el hueco que se forma entre uno y otro.



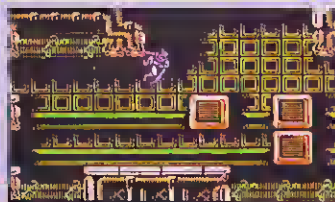
Aquí te ahorras un tramo si saltas como
indica la foto.



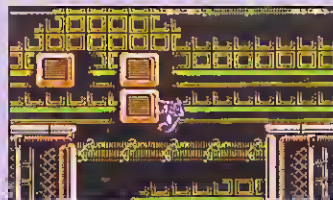
Déjate caer pegándote a la izquierda y después rebota como indica la primera
foto para así llegar al otro lado.



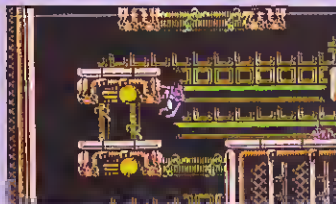
STAGE 2-2



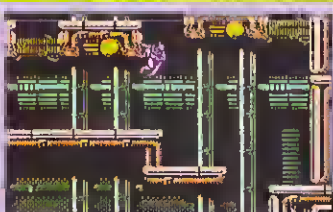
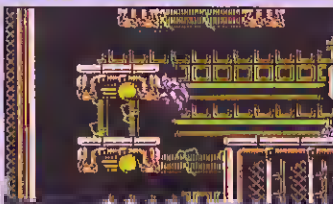
Cuando subas recuerda no saltar muy alto para no tocar el techo.



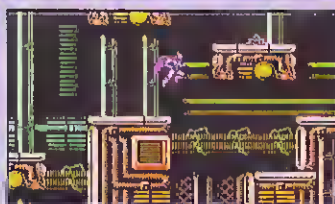
Déjate caer pegado a la izquierda y ya que pases por el bloque de abajo da un gran salto para alcanzar la orilla.



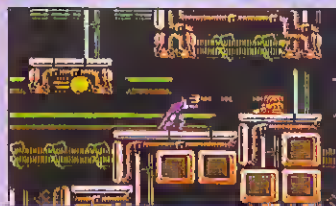
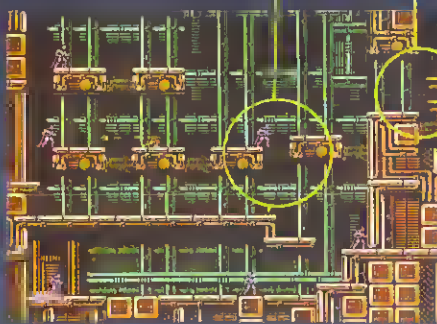
Déjate caer pegado a la izquierda y da un pequeño salto para llegar a la orilla sin tocar el techo.



Salta como indica la foto para acortar camino.

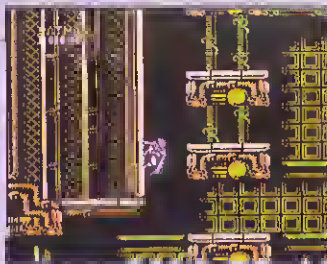
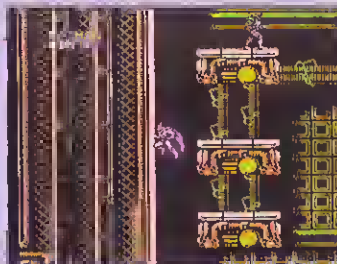


Salta vertical para provocar que la mina explote.



Mantente a la distancia que indica la foto dando golpes, así cuando te ataque el enemigo lo eliminas fácilmente.

En cuando veas al enemigo déjate caer y rebota en el lugar que indica la segunda foto para que desaparezca.



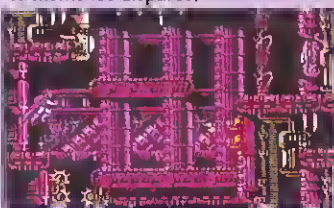
STAGE 2-4

JEFE

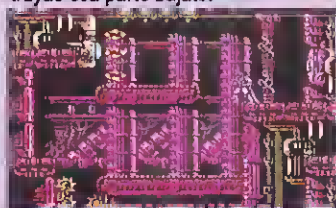
Agáchate, cambia a pistola y no dejes de disparar.

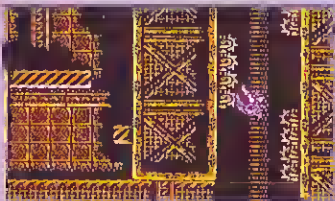


Cuando te dispare por abajo salta verticalmente los disparos.

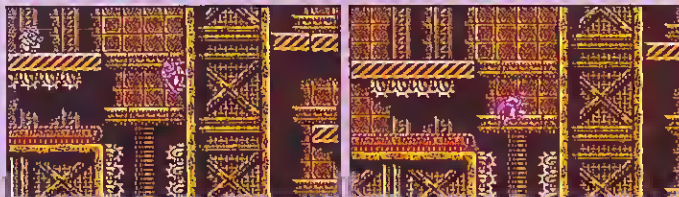


Colócate como indicamos y dispara con Dirk hacia la izquierda; en cuanto destruyas esa parte bájate.

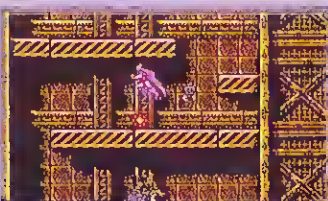




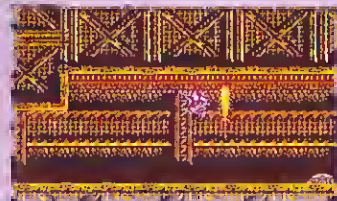
Déjate caer por el centro para que los engranes no te resten energía.



Rebota en la pared para llegar arriba y así sólo te dejes caer por el centro para no tocar los engranes.



Es mejor si saltas la mina para pasar rápidamente.

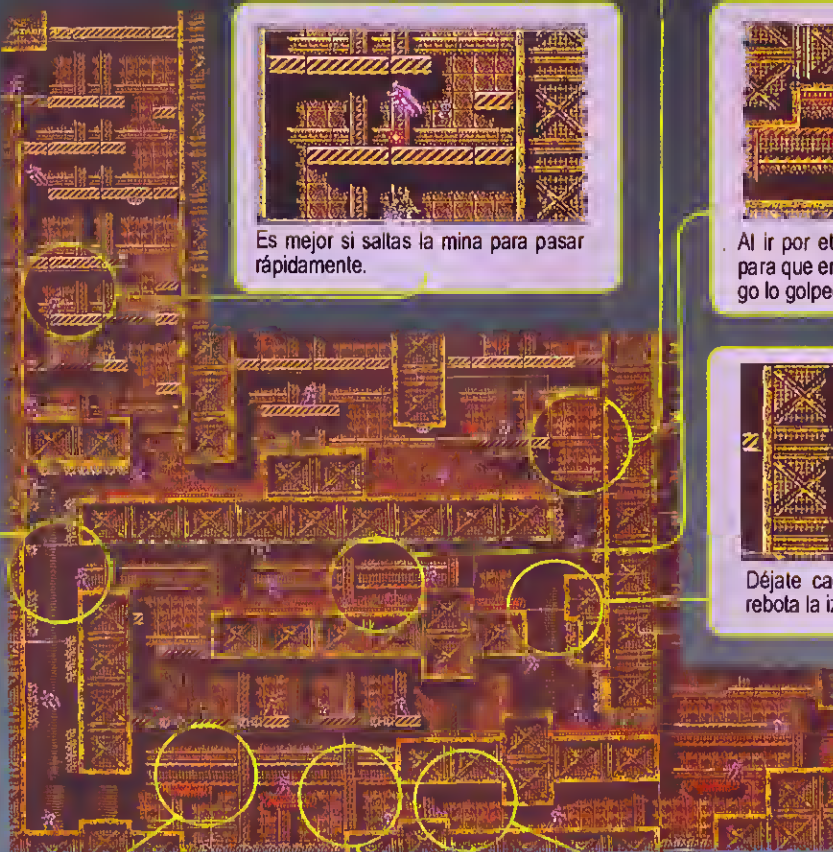


Al ir por el riel, permanece agachado para que en cuanto aparezca el enemigo lo golpees rápidamente.



Déjate caer pegado a la derecha y rebota la izquierda.

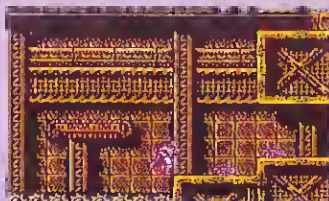
STAGE 23



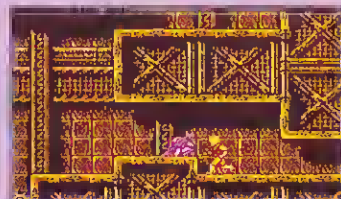
Pasando este riel déjate caer y rápidamente rebota para llegar al otro riel.



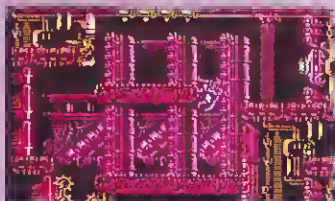
Aquí no saltes, sólo avanza y llegas a la orilla, pero calcula el momento para que no te toque el enemigo.



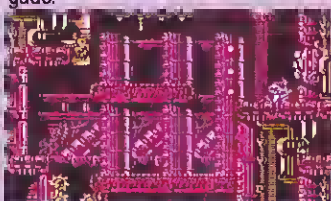
Aquí puedes quedarte a recuperar armas y energía con sólo regresarte aparecen nuevamente los enemigos, pero colócate como indica la foto por si fallas que no te toquen.



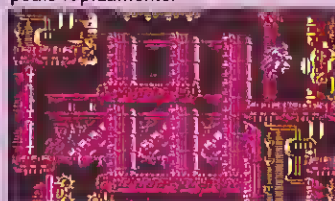
En cuanto veas la oportunidad súbete nuevamente.



Para esquivar los disparos puedes agacharte o saltar verticalmente pero pegado.



En cuanto aparezca el punto azul golpéalo rápidamente.

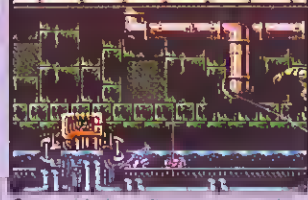




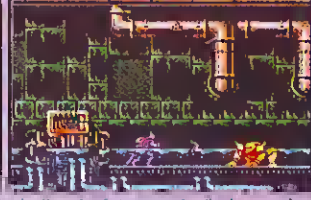
A estos molestos enemigos lánzales boomerangs.



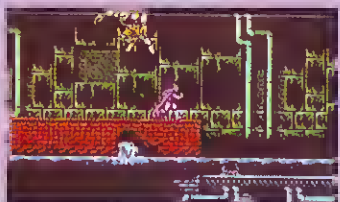
Da un salto vertical alto para alcanzar el lobo y de ahí llegar al bloque.



Con cuidado salta para caer donde indica la foto y así eliminar a los pequeños enemigos; después sin problemas elimina al enemigo grande con boomerang.



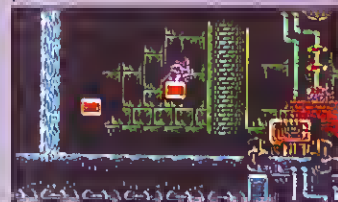
Si el enemigo salta hacia ti, pásale por debajo para seguir atacándolo del otro lado.



Avanza hasta donde indica la foto, así el enemigo no te atacará; ahora salta al mismo tiempo que él y en lo alto dispara con Dirk.



Con Dirk elimina al enemigo que está en movimiento y no se te dificulte el paso.



STAGE 3-1



STAGE 3-2

Permanece rebotando de pared a pared hasta que el enemigo se pegue a la orilla izquierda.



JEFE

Para este jefe hay dos técnicas:

STAGE 3-4

La primera es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda y justo cuando el jefe se lance hacia ti rebota en la pared.



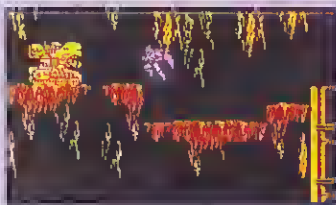
Lánzale boomerangs cuando salte vertical. Agachándose como se ve en la foto.



Ahora colócale como se ve en la foto y justo cuando salte alácalo con boomerangs. (Si se termina el arma esta técnica también funciona con golpes).



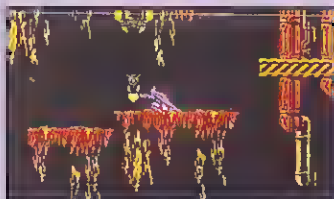
STAGE 3-3



A este tanque
atácalo con
boomerangs.

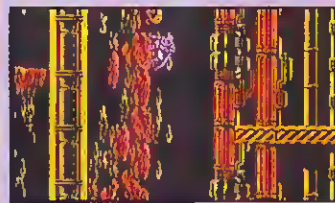
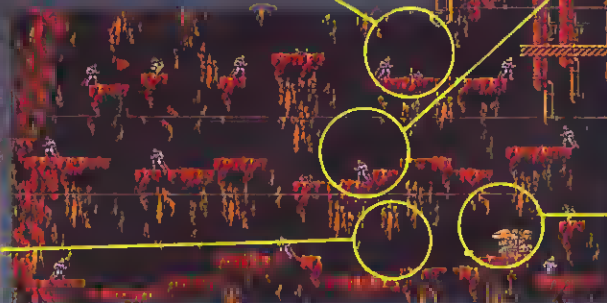
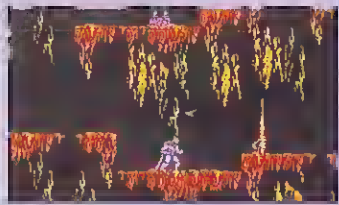


En cuando deje de
disparar el enemi-
go, rebota sobre la
pared derecha y
atácalo con golpes.



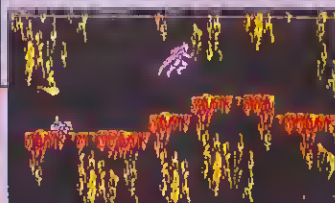
Aquí mantente eli-
minando a los ene-
migos que caen
hasta llenar toda tu
energía.

Elimina al enemigo en movimiento sin
avanzar más de lo que se ve en la foto.

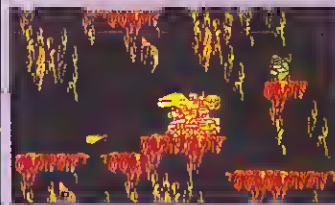


Al llegar a estos puntos, calcula acer-
carte lo más posible a los engranes con
saltos cortos para después esquivarlos
con saltos altos.

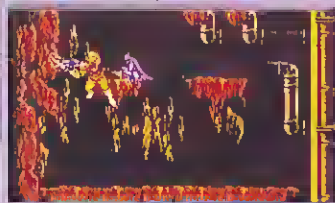
Baja al mismo nivel en que está el
enemigo y de inmediato salta hacia
atrás para que desaparezca el tanque.



Esquiva los disparos del tanque saltan-
do y atácalo con puros golpes rápida-
mente.

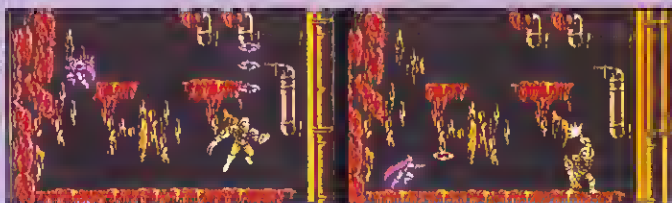


La segunda y más efectiva técnica es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda
y justo cuando el jefe se lance hacia ti, rebota en la pared.



Dispárale con Dirk cuando salte vertical.

En cuanto salte al otro lado, déjate caer pero antes de
tocar el suelo dispárale con Dirk..



asi se trahará dando saltos verticales
y disparando hacia la derecha,
mientras tú le disparas cuando caiga.

MEGA MAN X



Nintendo®

A este enemigo atráelo hacia la izquierda para eliminarlo con boomerang fácilmente.

Recuerda recargar tu energía en cualquier lugar donde caigan estos enemigos.

Para eliminar a este enemigo es mejor dejarlo caer al hueco del piso.

STAGE 4-1



STAGE 4-2



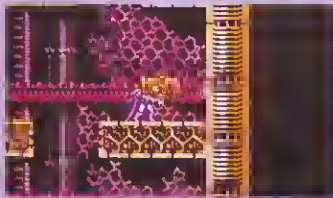
Permanece rebotando con saltos cortos de lado a lado de los bloques y cuando el enemigo deje de disparar da un salto alto y golpéalo.

Para esquivar el bloque que está en tu camino, da un salto vertical y rebota sobre la pared como se ve en la foto.

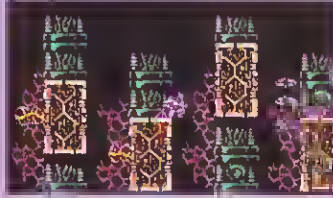


STAGE 4-3

A estos enemigos no dejes de darles golpes rápidamente.



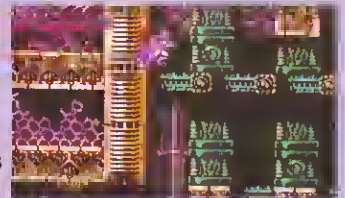
Elimina al enemigo que está adelante con Dirk.



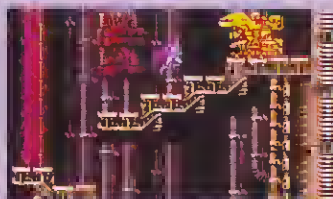
Aquí es obligatorio llenar tu energía porque el camino es largo y no encontrarás otro lugar para recargarte hasta llegar casi al final.

Aquí mantente dando saltos cortos y hasta que pasen los rayos comienzas a subir.

Déjate caer a los bloques y de inmediato camina hacia la izquierda poco a poco mientras calculas tu salto.



Ahórrate camino dando un salto como se ve en la foto.



Mantente agachado y en cuanto los tanques dejen de disparar lánzales boomerangs.

Aquí nuevamente recarga tu energía porque adelante está el jefe.



STAGE 4-4

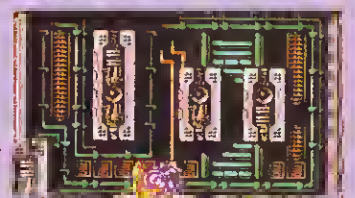
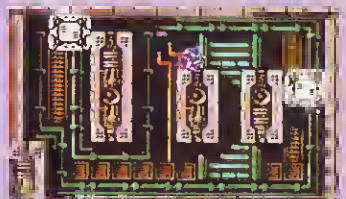
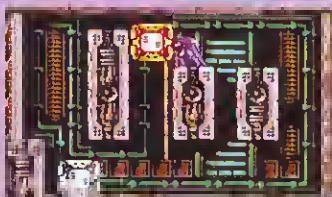
JEFE

Rápidamente colócate donde indica la foto y no dejes de golpear a los enemigos cada vez que pasen junto a ti.

Agáchate para esquivar los disparos.

Repite la jugada pero trata de conectarle los golpes a la misma velocidad que al primer cuadro para restarles energía (más o menos al mismo ritmo).

Al destruir un cuadro déjate caer y no dejes de golpear rápidamente para que te traspase el cuadro sin dañarte.

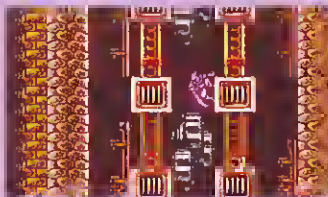


STAGE 5-1

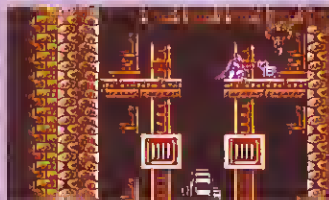


Para desaparecer a este enemigo sólo baja hasta el nivel debajo de los escalones.

Para pasar este tipo de lugares déjate caer y rebota con un pequeño salto sobre el mismo bloque donde estabas parado.



Para desaparecer al enemigo de la primera foto déjate caer y rebota justo en el lugar que indica la segunda foto (esto lo puedes utilizar con los enemigos que están más adelante guiándote por el fondo).

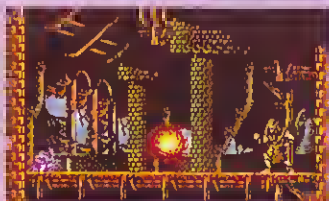
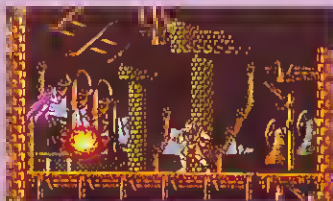
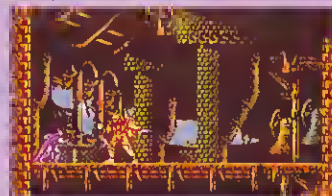


OJO Último lugar para cargar, si deseas facilitar las cosas puedes usar la pistola.

Rápidamente cambia tus boomerangs y salta la bola de fuego que te lanza sin dejar de disparar en cuanto esté a tu alcance.

SUBJEFE

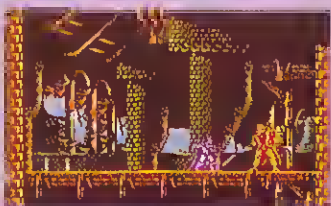
STAGE 5-2



Después él salta hacia el centro de la pantalla y dispara nuevamente; de inmediato él salta a la orilla derecha para comenzar de nuevo su ataque.

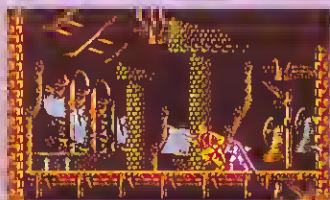
STAGE 5-3

JEFE



Inmediatamente cambia a boomerang y colócate a la distancia que indica la foto sin dejar de disparar.

A esa distancia no te tocan los rayos.

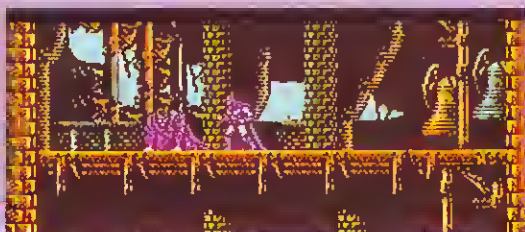
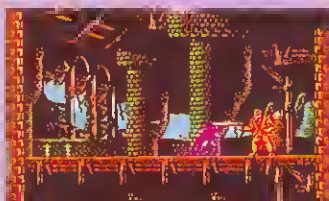


En cuanto corra hacia el otro lado, siguelo para colocarte a la distancia adecuada.



Recuerda que mientras no dejes de disparar no te hará daño.

Esperamos que tú seas uno de los muchos lectores que deseaban un Curso Nintensivo para terminar este fabuloso clásico.



SE UNEN 2 GRANDES

El pasado 14 de diciembre el Presidente de Spectrum Holobyte y Ronald J. Bueche, Presidente de Micro Prose, Inc., anunciaron la aprobación de sus accionistas para unir a las 2 compañías dentro de la reunión anual de accionistas. Según los términos de esta asociación 8 de los 10 lugares en el consejo serán ocupados por directores de Spectrum Holobyte.



**Spectrum
HoloByte**

Dentro de la información que nos llegó vienen los nombres de los directivos de finanzas, áreas técnicas, etc. pero no creemos que sea muy interesante si se llama Frank, Barry o Gilman, lo que sí consideramos importante es la llegada de Micro Prose, empresa muy famosa en la computación, al mercado de los videojuegos a través de esta asociación con el licenciatario de Nintendo Spectrum Holobyte ya que esta compañía combinada desarrollará, dará licencias,

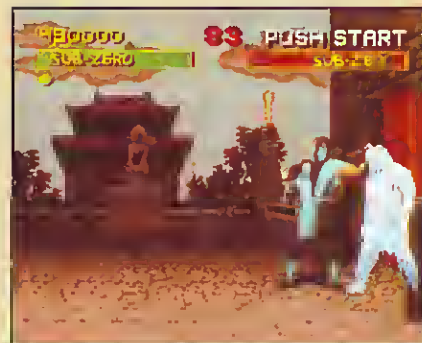
publicará y comercializará software de entretenimiento interactivo para computadoras personales así como para consolas de videojuegos, donde obviamente está Super Nintendo.



Soldiers of Fortune: el más reciente título de Spectrum Holobyte.

U.S.A. CONTRA LA VIOLENCIA

En nuestro vecino país del norte la opinión pública ha despertado contra la violencia excesiva que los rodea por todas partes como en libros, revistas, televisión y, obviamente, también videojuegos. Ya desde hace tiempo se empezó a hablar de Mortal Kombat (de Arcadia) pero al llegar a los videojuegos caseros fue cuando la bomba explotó. Actualmente casi todos los medios informativos dedican buen espacio y tiempo a hablar de esta violencia para presionar a las autoridades a tomar acción para que no exista violencia con la que los niños crezcan.



Algo curioso que llama nuestra atención es que Mortal Kombat de Super Nintendo, con todo y su ausencia de fatalities y sangre fue favorito sobre otros títulos y otros sistemas que sí tienen sangre y fatalities. Como recordarás en nuestro número anterior lanzamos una pregunta para la sección El Tema del Mes, cuyos resultados publicaremos en nuestro siguiente número. Por otra parte nos pareció increíble que en Japón, donde se caracterizan por tener juegos con detalles mucho más violentos se prohibió que Mortal Kombat (el cual es un juego americano) llegará allá con sangre y fatalities. Raro ¿No crees? Ahora sólo basta esperar también qué comentarios se puedan despertar acerca de la reciente aparición de Mortal Kombat II en Arcadia, ya que es un título mucho más violento y sangriento (y que a nuestro parecer algunos de los fatalities están un poco exagerados).

START

En el número pasado dejamos pendiente la explicación de "datos binarios". La siguiente información podrá parecer muy complicada y difícil de entender, pero en realidad no lo es tanto, sólo tienes que poner mucha atención desde el principio. Si necesitas ayuda recurre a algún adulto, a un maestro de matemáticas o a algún amigo que sea bueno para los números. Esta información no sólo puede servir de base a quien desee programar videojuegos, sino también a los que les guste la computación quieran adentrarse a esta tecnología que avanza a pasos agigantados. De hecho prácticamente cualquier actividad requiere de la computación, hoy en día. Algunos lectores nos han dado datos de escuelas donde enseñan a programar videojuegos, pero esto es algo muy serio como para que nosotros pudiéramos recomendar alguna. De cualquier forma tenemos la opción de estudiar Computación, Electrónica Digital o Informática, con lo que podemos desarrollar programas para uso propio (aunque no para SNES).

Si te das cuenta muchos de los programas que hay para computadora manejan gráficas y sonidos que, sin ser videojuegos, utilizan los mismos principios. Es decir, que si quieres ser programador, necesitas estudiar computación y de ahí dar el salto para programar videojuegos.

Al estudiar computación en muchas escuelas lo que se estudia es, por ejemplo, cómo usar programas de "hojas de cálculo" (para realizar operaciones más rápido) "procesadores de texto" (esto es importante pues al hacer el manual de un videojuego es muy cómodo el poder editar textos a nuestro antojo) de dibujo técnico, etc. que nos dan una herramienta para tener mejores trabajos. Es decir, que si quieres ser periodista, por ejemplo, debes de dominar los programas de procesadores de textos. Aquí en Club Nintendo lo que ves de texto en tu revista fue hecho precisamente con un procesador de textos.

Estas escuelas de computación te enseñan a usar otros programas que fácilmente puedes dominar leyendo sus manuales. La diferencia es que al estudiar programación aprendes el **lenguaje de máquina o código de máquina**.

¿Qué es Lenguaje de Máquina?

El lenguaje de máquina son las instrucciones que se le dan a la computadora para que realice lo que queremos ya sean operaciones matemáticas, gráficos, sonidos, etc. Y este es el lenguaje nativo de todas las computadoras; con este lenguaje todo lo que queramos realizar lo logramos con más rapidez (algo muy importante para videojuegos).

Seguiremos hablando de esto en el futuro ya que es muy extenso, pero antes necesitamos dominar los **datos binarios** para poder empezar por donde se debe empezar: por el principio.

Al hablar de **Datos Binarios** estamos entrando de lleno a la electrónica digital de todas las computadoras.

***NOTA:** El cero en computación se escribe "Ø" con una raya atravesándolo, porque a la hora de revisar tus programas puede teclearse una O en vez de Ø. De ahora en adelante el cero lo escribimos como los profesionales.*

Las computadoras en su C.P.U. o cerebro no trabajan con números decimales como estamos acostumbrados nosotros, sino que realizan todas sus operaciones con **números binarios**.

La numeración binaria utiliza 2 números: el Ø y el 1 y en computación un bit es como un casillero donde se deposita cualquiera de estos 2 números.

Como ejemplo pondremos un foco.

● = OFF = APAGADO = CERO

☀ = ON = PRENDIDO = UNO

Es decir que en un bit los únicos estados que puede haber son 2: Apagado (Ø) ó prendido (1).

bit

Ø

 = APAGADO

bit

1

 = PRENDIDO

Ahora para entender el sistema binario nos basaremos en el sistema decimal y el ejemplo es:

Hay algunas audiocasetas o videocasetas que tienen un contador de pulgadas por segundo (en inglés las siglas son I.P.S., Inches Per Second)

con el que puedes localizar tus canciones preferidas. Y cuando vamos en el número 99... si dejamos correr el audiocaset pasa a 100

0 9 9

1 0 0

¿Qué fue lo que pasó en este sistema decimal? Que los dos 9's tuvieron un RESET (borrado a cero) en las unidades y las decenas, pero en las centenas hubo un carry (acarreo) de 1 ó más fácil sumemos $99 + 1$

$$\begin{array}{r} + 99 \\ + 1 \\ \hline 0 \end{array}$$

En la posición de las unidades $9 + 1$ dan 10, pero ponemos el cero y "llevamos una"; cuando ponemos el cero hicimos un reset (borrado a cero) y cuando decimos "llevamos una" hacemos un acarreo (carry)...

00

después en la posición de las decenas como llevamos una (carry o acarreo)

sumamos otra vez $9 + 1$ que llevábamos da 10, otra vez en la posición de las decenas dejamos 0 (reset o borrado a cero) y llevamos una (carry o acarreo) y este acarreo lo ponemos en la posición de las centenas.

100

Si este sencillo ejemplo lo entiendes, vamos por buen camino para lo que sigue.

En el sistema decimal los diez números son del 0 al 9 y el acarreo sucede después del nueve.

En el sistema binario como vimos sólo son dos números y el acarreo sucede después del uno.

Veamos esta tabla y después la explicamos:

TABLA "A"		
Numeración Binaria		Numeración Decimal
0000	=	0
0001	=	1
0010	=	2
0011	=	3
0100	=	4
0101	=	5
0110	=	6
0111	=	7
1000	=	8
1001	=	9
1010	=	10

Sumaremos en Sistema Binario $1 + 1$

$$\begin{array}{r} + 0001=1 \\ + 0001=1 \\ \hline 0 \\ 0010 \end{array}$$

uno + uno = cero (reset ó borrado a cero) y llevamos una (carry)... en el siguiente bit como llevamos una y si checamos en la Tabla "A" el 0010 binario en decimal es 2 comprobando que en el sistema decimal $1 + 1$ es dos.

Así se hacen las operaciones en nuestro NES, SNES y GB; cada vez que obtengas una vida extra en Mario Bros. se estará realizando esa suma en sistema binario.

Ahora ¿qué pasa cuando sumamos $2 + 1$ en sistema decimal? la respuesta la sabemos, pero en binario vamos a comprobarlo

Cero + uno da uno, no hay reset ni carry y lo ponemos,... en el siguiente bit, uno + cero da uno, tampoco hay reset (borrado a cero) ni carry (acarreo) y lo ponemos.

$$\begin{array}{r} + 0010=2 \\ + 0001=1 \\ \hline 1 \\ 0011 \end{array}$$

Lo checamos en la Tabla "A" y nuestro resultado binario 0011 es 3 en decimal comprobando que $2 + 1 = 3$

Por último veremos el famoso $2 + 2$ decimal en sistema binario.

En la 1ª posición cero + cero = cero. No hay carry (acarreo) y lo ponemos. En la 2ª posición ó bit uno + uno = cero hay reset (borrado a cero) y se lleva uno carry (acarreo) ponemos el cero. En la 3ª posición ó bit, cero + cero = cero más una que llevábamos = uno lo ponemos.

$$\begin{array}{r} + 0010=2 \\ + 0010=2 \\ \hline 0 \\ 00 \\ 0100 \end{array}$$

Checamos nuestro resultado en la tabla uno y 0100 es 4 decimal comprobando que $2 + 2 = 4$

Esto es lo que realiza el CPU o cerebro de nuestro NES, SNES y GB: Operaciones Binarias.

Ya explicado esto, algunos se preguntarán qué son esos ceros adicionales en el sistema binario. Bueno, como recordarás en el Diccionario Técnico un bit es una unidad de información donde se utilizan 2 números: el uno y el cero, pero para poder representar el cero (decimal) en la Tabla "A" utilizamos 4 bits porque el ejemplo contra el sistema decimal sólo llegamos hasta el número 10 y necesitábamos esos 4 bits para poderlo explicar en sistema binario.

Hace mucho hubo computadoras de 4 bit y se siguieron desarrollando hasta 8-bit, 16-bit, 32-bit y 64-bit.

Nos dedicamos por el momento a las de 8-bit porque para poder entender todo este lenguaje técnico nos basaremos en su medida estándar: el byte.

Un byte (se pronuncia bait) es la unidad de información compuesta de 8 bits.

Antes de seguir con esto es importante no olvidar al cero como un número más pues en computación y programación de videojuegos es indispensable.

Para comprobar por qué en Legend of Zelda se pueden recolectar sólo hasta 255 rupias avanzaremos hasta el byte,; un byte tiene 8 bits y sus posiciones se definen así:

BYTE

	bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit
Posiciones del bit	7	6	5	4	3	2	1	0

Aunque llega hasta el número 7 recuerda al cero; del cero al 7 hay 8 números o sea, ocho posiciones de derecha a izquierda siguiendo el patrón de nuestra numeración decimal, cada posición de bit tiene una potencia de 2 es decir:

TABLA "B"								
Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	0
Potencia de 2	2 ⁷	2 ⁶	2 ⁵	2 ⁴	2 ³	2 ²	2 ¹	2 ⁰
Resultado decimal	128	64	32	16	8	4	2	1

NOTA: La potencia de un número se presenta con un pequeño número arriba a su derecha e indica cuántas veces hay que multiplicar el número por sí mismo, o sea:

$$2^2 = 2 \times 2 = 4$$

$$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$$

Entonces cada vez que pongamos un uno (ó prender ese bit) en el byte estaremos representamos con el sistema binario un número decimal. Prendamos varios bits para explicar mejor esto.

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	0	Num. decimal
Un byte	0	0	0	0	0	1	0	0	= 4

Lo vemos en la Tabla "A" y es 4 y si lo checamos en la Tabla "B" el uno está en la posición de bit N° 2; y la potencia de 2 en esa posición es $2^2 = 2 \times 2 = 4$ y comprobamos que estamos en lo correcto.

Si prendemos otro bit en la posición del bit N° 3 tenemos:

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	0
Un byte	0	0	0	0	1	1	0	0

El bit de la 2ª posición sabemos que nos da como resultado 4 según el ejemplo anterior y el de la 3ª posición su potencia de dos es $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$; entonces sumamos $8 + 4$ y nos da 12. Entonces

representamos el número binario 00001100 como 12 decimal. Ya como que se vuelve más fácil ¿no?

Entonces si llenamos con "unos" todas las posiciones de los 8 bits ¿qué tendremos?

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	0
Un byte	1	1	1	1	1	1	1	1

No tienes que realizar todas las potencias de 2 de cada posición del bit; únicamente utiliza el tercer renglón de la Tabla "B" o sea sus valores decimales para descubrir qué número decimal hay en este ejemplo:

Como todos tienen uno, todos están prendidos, lo único que tenemos que hacer es sumar los valores decimales en la Tabla "B" tendremos:

En la posición	BYTE	DECIMAL
bit 0	1 Prendido =	+ 001
bit 1	1 Prendido =	+ 002
bit 2	1 Prendido =	+ 004
bit 3	1 Prendido =	+ 008
bit 4	1 Prendido =	+ 016
bit 5	1 Prendido =	+ 032
bit 6	1 Prendido =	+ 064
bit 7	1 Prendido =	+ 128
		= 255



¡O sea que los programadores de Legend of Zelda utilizan un byte para recolectar rupias!

A los futuros programadores les dejaremos dos números binarios por resolver:

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	0
1er. Ejemplo	1	0	1	0	1	0	1	0
2o. Ejemplo	0	1	0	1	0	1	0	1

Aplicando estos conocimientos entenderás mejor el sistema de datos binarios que se usan en todas las computadoras incluyendo nuestro NES, SNES y GB.

INFORMACION SUPERNECESARIA

LETHAL ENFORCERS™

Las calles de la ciudad están hechas un caos y difícilmente la policía podría sola con tantos problemas: corrupción, ladrones, violencia y todo esto gracias a la facilidad con que los maleantes tienen acceso a las armas; así que para proteger a la ciudadanía el gobierno ha creado un equipo especial de lucha contra el crimen, altamente calificado y adiestrado para combatir a los criminales fuego vs. fuego (qué frasesita tan trillada ¿no?).

Pues bien, Lethal Enforcers es el nuevo título de Konami para SNES basado en su hit de Arcadia del mismo nombre. Aquí tu misión consiste en que debes ir eliminando a los bandoleros que irán apareciendo en la pantalla y eso lo harás con "el Justiciador", una clásica pistola que nos recuerda a la vieja Zapper del NES; aunque también lo puedes jugar con el control, obviamente es más divertido hacerlo con "el Justiciador".

Lethal Enforcers, es para uno o dos jugadores; como habíamos dicho los 2 pueden jugar con los controles o si ambos tienen "Justiciador" podrán vivir completamente la emoción de jugar al estilo Arcadia (dentro de cada caja de Lethal Enforcers encontrarás un cupón para obtener otro Justiciador a precio rebajado).

COMO JUGAR LETHAL ENFORCERS

Este juego es como una galería de tiro con gráficos digitalizados muy reales (sólo basta echarle un vistazo a las fotos y mapas para darse cuenta) donde deberás disparar a los maleantes en cuanto aparezcan y evitar darle a los inocentes que imprudentemente se atravesaran; la razón por la cual debes deshacerte rápidamente de los criminales es que ellos no se asomarán solamente a ver qué pasa... ellos también te dispararán reduciendo una vida (que son las estrellas que están debajo del marcador), también debes tener cuidado de no dispararle a los inocentes pues perderás una vida. Aunque tú no tienes límite de balas para usar en cada nivel es bueno tener en cuenta no desperdiciarlas y usar sólo las necesarias para que tu porcentaje de "Accuracy" suba y así puedas obtener más puntos hasta llegar al Rank de "Comandante" desde tu primera misión.



En el juego hay varias armas (que detallaremos adelante) las cuales tienen un límite de tiros por lo que tendrás que recargarlas después de disparar; en la pantalla se te anunciará con la frase "Reload you gun" (recarga tu pistola) cuando se te hayan acabado las balas por lo que no podrás disparar hasta que recargues tu pistola; si estás jugando con el justiciador sólo tendrás que disparar fuera de la pantalla. Con el control es más fácil pues sólo tendrás que presionar el botón "Y".

ARMAS

Además de tu fiel "Justiciador", aquí encontrarás algunas armas que te serán de mucha ayuda en tu misión de limpieza.

REVOLVER



Aunque esta arma es muy parecida a tu viejo justiciador por sólo tener 6 tiros, no lo es en la potencia, ya que causa el doble de daño.



MACHINE GUN



Y claro que no podía faltar la clásica ametralladora; aunque su rango no es mayor que el de tu Revólver normal puedes disparar una gran ráfaga de balas.



AUTOMATICA



Digamos que es la otra cara de la moneda del Revólver; es igual de poderosa que el justiciador pero puedes dispararla hasta 12 veces continuas sin necesidad de presionar repetidamente el gatillo.



GRENADE LAUNCHER



¡Lo adivinaste! esta es el arma más poderosa, sin embargo sólo tienes 6 tiros, así que debes tratar de usarlos lo mejor posible.



SHOOTGUN



Este rifle dispara de esos cartuchos que están llenos de municiones, por lo que sus tiros cubren una gran área y es muy fácil acertar a los blancos más escurridizos (aunque también si se va cruzando un imprudente, te lo puedes echar).



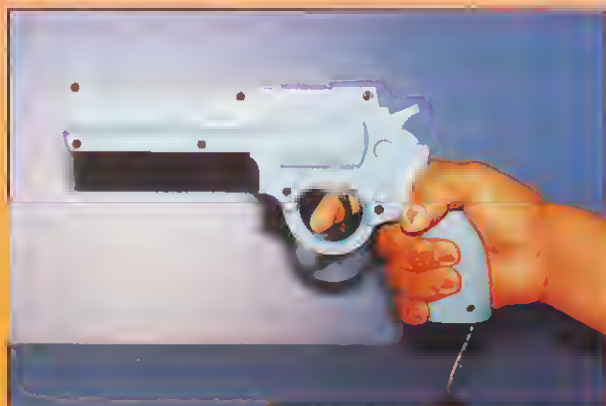
ASSAULT M.G.



Esta arma tiene las mismas características que la "Machine Gun" pero con la desventaja de que no se puede recargar.



Conoce al "Justiciador"



El Justiciador es la pistola que viene incluida con el juego de Lethal Enforcers; como la idea de Konami al hacer este juego era la de hacer una excelente conversión, también se incluyó una pistola muy parecida a la de Arcadia, con el mismo tamaño, más ligera y el mismo horroroso color azul; además de esas características la pistola cuenta en su lado izquierdo con un botón extra de "Start" para que no tengas que estar recurriendo al control para iniciar tu juego, además en la base de la cacha tiene una entrada extra, como para un cable telefónico, mmm ¿para qué será?

MISIONES

Lethal Enforcers tiene 5 misiones que podrás escoger, pero el orden propuesto es:



ESCENA 1: The Bank Robbery

Un masivo robo de banco se está llevando a cabo, así que tienes que presentarte ahí; debido a que esta misión debes cumplirla en horas de gran afluencia, deberás tener mucho cuidado con todos los civiles que aparecerán continuamente y también, como debes imaginarte, al ser esta la primera escena no tendrás muchos problemas con los delincuentes.



Dentro del banco deberás ser muy cuidadoso con las múltiples víctimas que tienen la desdicha de pasar por ahí, así como afinar tu puntería para liberar uno que otro rehén; ya que estés afuera se reducirá pero no por

eso debes perder el cuidado. Después de eso iniciará una persecución en coches (esto no puede fallar cuando estás persiguiendo criminales ¿o no?).



Aquí debes ser muy rápido además de que podrás dañar los coches enemigos disparando en puntos claves; en esta escena te las verás con el jefe; que no es gran ciencia vencerlo, sólo debes detener sus ataques con tu pistola y dispararle lo más rápido posible.



ESCENA 2: Downtown Assault



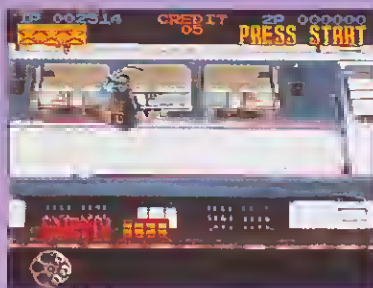
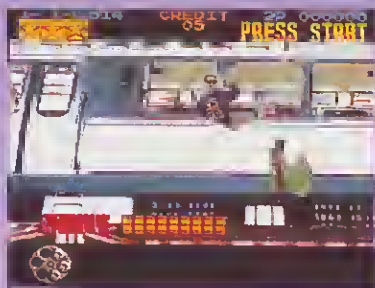
Varias bandas del barrio chino han empezado a atacar gente sin aparente razón. Aquí además de deshacerte de todos los maleantes deberás proteger la vida de todos los inocentes que constantemente irán apareciendo en las primeras 3 partes de esta misión; trata

de guiarte por las voces a quién debes dispararle y a quién no pues aunque lo que aparezca sea una mujer eso no quiere decir que no te vaya a disparar, además de que esto también te ayuda a no disparar-



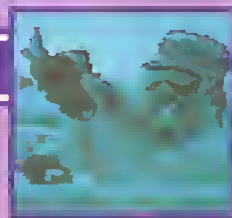
le a un imprudente turista que se aparece en la entrada al metro (segunda parte) y en un vagón (tercera parte) que al tomarte una foto parece que te está disparando, recuerda que disparar-





les a los inocentes te cuesta una vida; cuando el vagón comience a andar querrá decir que estás a punto de enfrentarte al jefe. Tampoco es muy difícil, sólo deberás esperarte a que te arroje un cuchillo que es cuando es vulnerable; al cuchillo lo podrás desviar con un solo disparo.

ESCENA 3: Hijacking



¡Atención todas las unidades! terroristas han invadido las instalaciones del aeropuerto internacional con el fin de secuestrar un avión para huir del país; como es de

imaginar aquí

debes detener a los secuestradores, ésta es una escena algo difícil pues habrá muchos lugares en los que apenas si verás

a los enemigos



porque salen de

lejos y es difícil atinarles, además de que aquí

también aparecen esporádicamente algunos civiles

huyendo; por cierto, en este nivel encontrarás

algunas armas escondidas que podrás sacar dis-



parando en algunos sitios, como por ejemplo una puer-
tita que está en la escalera del avión del

primer es-
cenario o

a las ma-
letas del

segundo

escenario;

una estrategia para derrotar a los sujetos que aparecen dentro de cada caja es dispararles



rápido-
mente sin darles descanso. El
enemigo mayor de este nivel está ar-
mado con un lanzagranadas, así que
primero deberás dispararle a los pro-
yectiles que te arroja y a la menor
oportunidad dispararle, pero ten cui-
dado porque algunos de sus secuaces
vendrán a auxiliarlo.

ESCENA 4: The Gunrunners



Los traficantes de armas más bus-
cados han sido situados en el
"Puerto Gallo"; debes movilizarte
ahí rápidamente para detener sus operaciones. Esta
escena no es muy difícil pues los enemigos son

fáciles de eliminar y los civiles se reducen a uno que otro policía que se atraviesa imprudentemente mientras estás disparando; como te dijimos éste no es un nivel muy



complicado, pero tendrás que estar muy atento cuando llegues al nivel 4, que es otra persecución en coches, pues aquí te enfrentarás con un helicóptero como jefe de nivel. Para vencerlos debes detener los disparos que hará el sujeto que está en la puerta del helicóptero; a él no le podrás hacer daño, pero



cuando tengas oportunidad dispárale al helicóptero en ciertos puntos para destruirlo.



ESCENA 5: Chemical Plant Sabotage



en lo que respecta a dificultad para darle a algún enemigo además de que no debes preocuparte por gente que se atraviese en la lluvia de balas pues sólo eres tú



contra los maleantes (¡Glup!) al final de esta escena te las tendrás que ver de nueva cuenta con otro helicóptero, pero éste está mejor armado que el primero; para derrotarlo debes destruir todo su armamento (te recomendamos que lo hagas primero con la ametralladora). Después de esto sigue el piloto pero si lo balaceas sin dejarlo hacer nada no tendrás mayor problema.

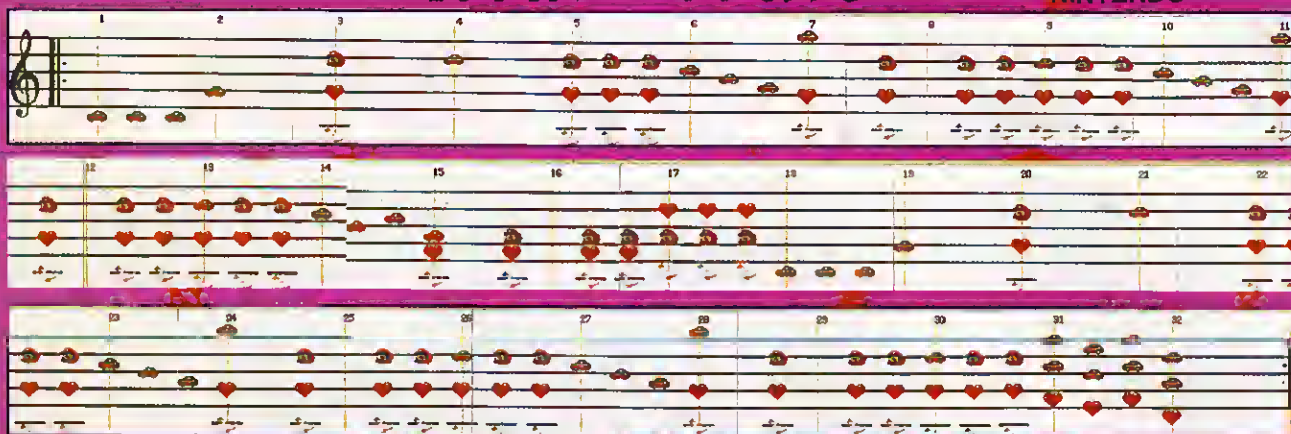
Lethal Enforcers es una excelente translación de Konami de su juego de Arcadia al SNES, los gráficos son extremadamente parecidos y la opción de 2 jugadores le da más emoción al juego; éste, sin lugar a dudas, es un juego recomendable pero... ¿qué juego de Konami no es recomendable?



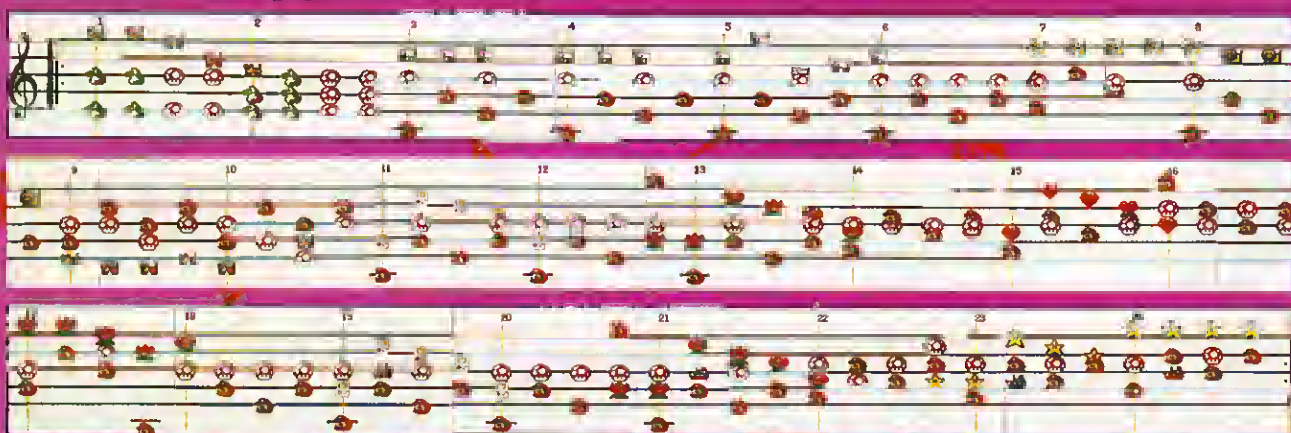
G A L E R I A

Star Wars

NINTENDO

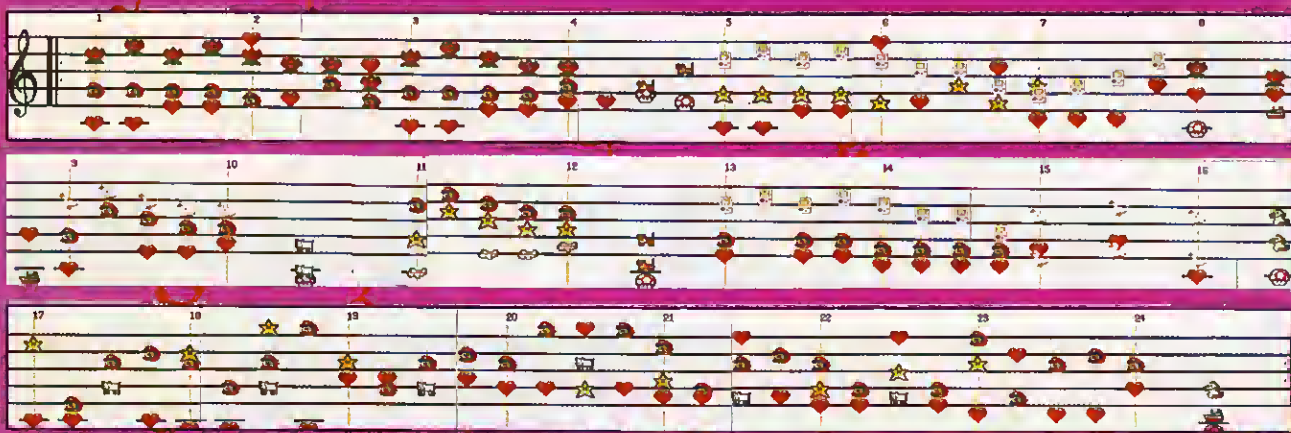


Jingle Bell



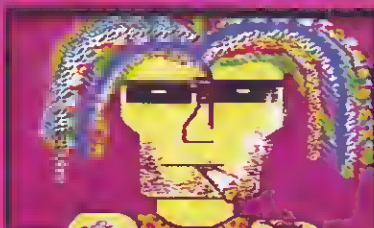
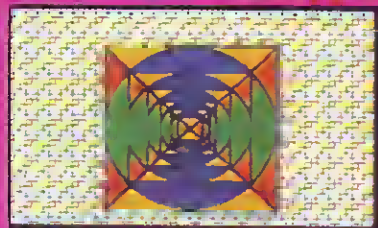
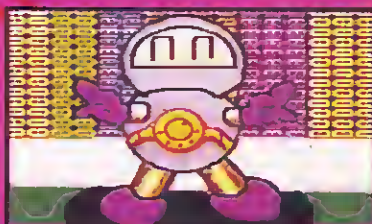
Dr. Mario

NINTENDO





TRIFUERZA



TENEMOS LOS MEJORES TITULOS Y MULTIPLES SIN REPETIR

PACHI

TENE CUIDADO QUE EN
NUESTRO LOCAL EMPEZO UNA
EPIDEMIA QUE SE LLAMA
GAME BOY MANIA

de todo

Si empezaste las clases,
papel y lápiz en mano que
te dictamos lo que tenemos:

- WINTER OLIMPICS
- BATTELTANK II
- DENIS THE MENACE
- F-15 STRIKE EAGLE
- MEGA MAN X
- NBA JUMP
- TONY MEOLA'S SOCCER
- LETHAL ENFORCERS
- EMPIRE STRIKE BACK
- INSECTOR GALLEY

Y ADEMAS LOS INMORTALES:

**STREET FIGHTER II TURBO Y
MORTAL KOMBAT**

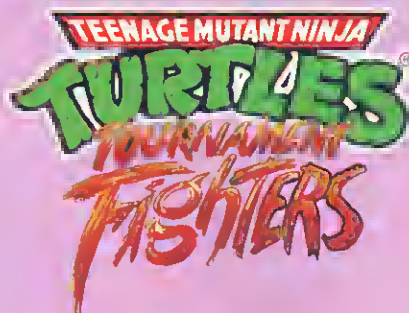
FLACO NO TE DUERMAS CON EL CARTUCHO QUE EL
PACHI DESPERTADOR
TE LEVANTA PARA VENIR A BUSCARLO.

EL CONSEJO PARA RECORDAR DE HOY:
EN TU TIEMPO LIBRE DIVERTITE CON LOS JUEGOS DE
PACHI, PERO NO DEJES DE ESTUDIAR Y PRACTICAR
DEPORTES. **HACHELE CACHO A PACHI.**

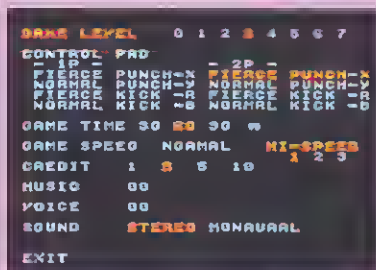
ESTACIÓN ONCE: HALL CENTRAL, TEL.: 862-2306/ 2356 TODOS LOS DIAS DE 7 A 22 Hs. Y DOMINGOS Y FERIADOS DE 9 A 21 Hs.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

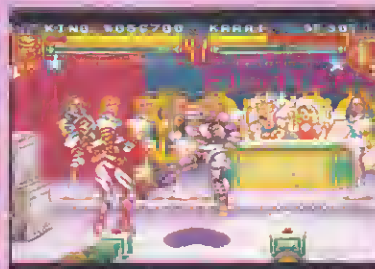


Si calificáramos los trucos, seguramente este ganaría como el truco más raro en cuanto a su forma de sacarlo.



Para lograr este raro truco, tan solo tienes que apagar y prender rápidamente tu SNES; revisa "OPTION" y si ya puedes seleccionar una cuarta velocidad y 10 créditos es que lo lograste.

Ahora selecciona "VS. Mode" y podrás jugar con los jefes (están entre Cybershredder y Leonardo).



Las escenas de los jefes ya las puedes seleccionar también.



En "Story Mode" se puede utilizar Ultimate-Attack.

Nota: Ya nos había llegado el truco pero no lo incluimos porque no nos salía, pero Arturo Alejandro nos lo envió también y fuimos a verificarlo a su casa. Una vez que lo vimos "con nuestros propios ojos" decidimos publicarlo, aun cuando en nuestro Super Nintendo nos costó mucho trabajo, lo cual significa que tal vez en tu SNES sea muy difícil de lograr o por el contrario extremadamente fácil. Lo que sí te aseguramos es que sí sale, y como prueba aquí están las fotos. ¡Mucha Suerte!

BRAWL BROHTERS

Normalmente tú causas poco daño a tus enemigos cuando los agarras y avientas, pero si al agarrar a un enemigo realizas la secuencia que indicamos por personaje, lo arrojarás como si estuvieras en Angry Mode.

HACK.- Arriba, Abajo, Adelante, Y



SLASH.- Arriba, Abajo, Atrás, Adelante, Y



LORD J.- Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Atrás, Y



KAZAN - Arriba, Abajo, Adelante, Atrás, Y



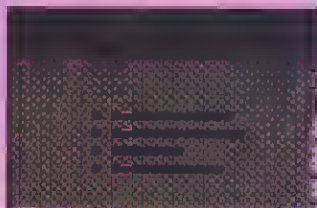
WENDY.- Arriba, Abajo, Adelante, Y



Jonathan Ricardo Moller



Cuando prendes tu juego, y aparece el título de "Jaleco" presiona rápidamente y en orden los botones B,A,X,Y, hasta que desaparezca esta pantalla; si lo hiciste bien verás que en lugar del título habitual verás muchos caracteres extraños, esto querrá decir que entraste a la versión japonesa de este juego (Rushing Beat Run); aquí verás que hay varios cambios nuevos como en los nombres de los personajes, que ya no hay laberintos y en vs. Mode hay una nueva opción conocida como Time Attack. 4F



Para hacer aparecer la pantalla de presentación debes presionar Start una vez, después 3 veces Abajo y Start de nuevo para entrar a opciones; al salir verás la pantalla de presentación original. FALTAN NOMBRES

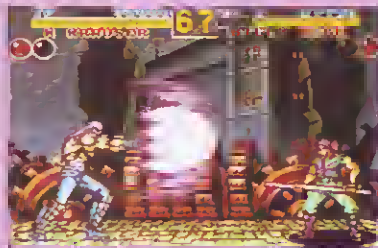
FATAL FURY 2 (SNES)



Normalmente en este juego tienes solamente 8 personajes a escoger pero si quieres escoger a los jefes para jugar sólo haz lo siguiente.

Al prender o resetear tu SNES y aparezca la pantalla de Takara espera a que suene una peculiar tonadita; entonces introduce el siguiente código: B,A,X,Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, L, R (lo puedes hacer un poco lento y no hay problema); si el código fue introducido correctamente oirás el peculiar "O.K." de Terry Bogard.

Ahora podrás escoger a cualquiera de los cuatro últimos jefes y jugar con ellos como si estuvieras en Fatal Fury 2 "Champion Edition" (¿te has fijado como nos gusta usar este término?), esto lo podrás hacer en 1P vs. Computer y terminar el juego con ellos o simplemente en 1P vs. 2P; por cierto aquí te decimos cómo hacer los poderes de cada jefe:



Billy Kane:

Pole extension: Izquierda (por 1.5 segundos)

Derecha + X o Y

Pole interception: Diagonal Abajo Izquierda

(por 1.5 segundos) Diagonal Arriba

Derecha + X o Y

Axel Hawk:

Fire Punch: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo,

Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

Smash Punch: Diagonal Abajo Izquierda

(por 1.5 segundos) Derecha + X o Y

Wolfgang Krauser:

High Fire Ball: Abajo, Diagonal Izquierda Abajo, Izquierda + X o Y

Low Fire Ball: Abajo Diagonal Abajo Izquierda, Izquierda + B o A

Kaiser Wave: Derecha, Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

Laurence Blood:

Bloodiest spin: Izquierda (por 1.5 segundos)

Derecha y X o Y

Sword Attack: Izquierda, Diagonal Abajo

Izquierda, Abajo,

Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

Bloodiest Cape: Abajo (por 1.5 segundos)

Arriba + B o A

Laurence Blood:

Whirlwind: X ó Y repetidamente

Somersault Kick: Izquierda, Diagonal

Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo

Derecha, Derecha + B o A

Si dos jugadores quieren jugar con el mismo personaje e aquí la solución (pero sólo se puede



con Hack, Wendy y Kazan); cada jugador deberá posicionar

el cursor en el personaje de al lado del que vayan a escoger (como se ve en la foto 1) entonces al mismo tiempo los dos deben señalar al personaje; si lo hicieron bien uno de los cursores desaparecerá, entonces presionen X para seleccionar su personaje y eso es todo, pero cuidado de no confundirse.

AUTOGOLES A TU FAVOR

Para lograrlos debes tener el balón en tu poder y dirigirte hacia tu portero, pero tienes que estar perfectamente alineado con él e invadir el lugar donde está parado de tal manera que tan sólo se vea uno como se muestra en la foto y después simplemente presiona el botón A para anotar el autogol pero lo agregan a tu marcador.



SELECCION DE TIEMPO

Tú puedes controlar la duración de los partidos. Antes de empezar deja presionado Select y presiona el botón A. Dependiendo los minutos que quieras que dure el partido; así que si lo presionas 1 vez el partido durará 1 minuto o si lo presionas 9 ó más el partido durará 9 minutos (que es el máximo).



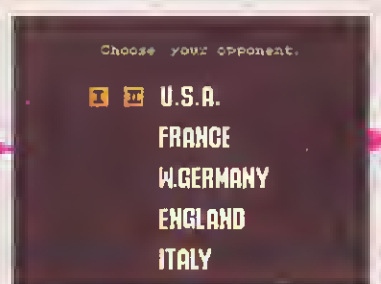
TIROS EXTRAS

Esta jugada no es tan fácil pero es de gran utilidad cuando se te terminan los tiros de fantasía. Colócate entre tu portería y la media cancha, pero fuera del campo (de preferencia en la parte inferior de la pantalla) entonces pides que te manden pase con el botón A (de preferencia a los jugadores de la parte superior de la pantalla), y cuando el balón esté casi sobre ti presiona al mismo tiempo Arriba, A y B; entonces se escuchará el sonido de cuando el balón sale de la



SALTA LAS PIEDRAS

Para que tu saltes las piedras tienes que hacer lo siguiente; haz el truco del tiempo (Select y A) para que dure tan sólo un minuto. Comienza un juego en vs. match mode, selecciona la cancha con piedras (Bumpy), selecciona los equipos que quieras, deja que se termine el tiempo y sin resetear comienza un juego en Tournament Mode y selecciona a Argentina, así verás que tu equipo puede saltar las piedras y el oponente no.



WORLD CUP (NES)



NOTA: Si te metes demasiado a la portería o no te alineas con el portero el truco no funciona.

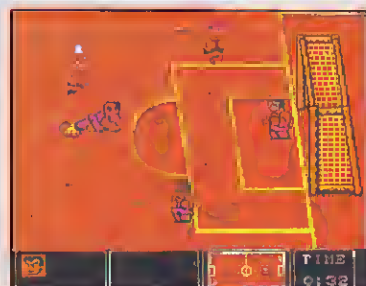
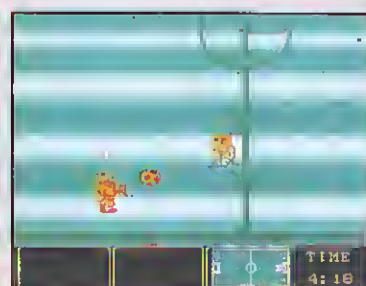


NOTA: Esto funciona tanto en "Tournament Mode" como en "vs. Match Mode".

DE FANTASIA

cancha y si lograste patear el balón se irá directamente a la portería y como ya ningún jugador puede hacer algo es un gol seguro.

NOTA: Esto sólo funciona en canchas de pasto, concreto o hielo porque en las otras el balón se frena.



ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

SELECCIONAMOS ALGUNOS DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS Y CON LA AYUDA DE NUESTROS PILOTOS "OVPE", "ALFA" Y "FOX", TE PRESENTAMOS ESTA EXCLUSIVA LISTA DE SECRETOS INEDITOS DE REVISTA CLUB NINTENDO.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
GRADIUS III (SUPER NES)	SUICIDARTE COMENZAR CON 30 VIDAS	<ul style="list-style-type: none"> • PON PAUSA Y EJECUTA ↑↑↓↓←→←→ B Y A. QUITA LA PAUSA Y LISTO. • EN LA PRESENTACION MANTEN PRESIONADO HACIA LA IZQUIERDA, PRESIONA 3 VECES "A" Y START.
LAST NINJA (NES)	ULTIMA ESCENA	• CH58hDDDHFF451D
GUN SMOKE (NES)	COMENZAR CON AMETRALLADORA Y 300 BALAS	• EJECUTAR EN LA PRESENTACION A, A, A, A Y SELECT 4 VECES → → Y START.
METAL STORM (NES)	ULTIMA ESCENA	• SK8-4PR4-P7N
LEMMINGS (SUPER NES)	NIVEL SUNSOFT	• TPCWFMP WSJCLDX PUNRCMV HZSQQNV KChHCNC
FRANKSTEIN (SUPER NES)	ULTIMA ESCENA	• CTJDHBCKFZHM
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER (NES)	OBTENER UN PODEROSO SUBMARINO	• PONER PAUSA Y EJECUTAR: A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, B, A.
ROBOCOP (NES)	CONTINUES ILIMITADOS	• CUANDO YA NO PUEDAS CONTINUAR, PRESIONA: A, B, SELECT Y START AL MISMO TIEMPO.
RAD RACER (NES)	VER EL FINAL CONTINUAR EN LA MISION	<ul style="list-style-type: none"> • PRESIONAR "B" 64 VECES Y LUEGO START. • PRESIONA "A" Y START AL MISMO TIEMPO.
KICKLE CUBICLE (NES)	SOUND COLLECTION	• MANTEN PRESIONADO "A" Y "B" EN EL CONTROL 2, RESETEA Y LISTO.

Página

*¡Grandes Noticias y
muchas Novedades!*

NOVEDADES

MAS SOBRE PROJECT REALITY, NINTENDO Y SILICON GRAPHICS

Nintendo ha confirmado sus planes para el lanzamiento de la más sofisticada tecnología aplicada a los video games de uso hogareño. El nuevo equipo aparecerá a mediados del '94 en los salones de video juegos y estará disponible para todos nosotros a principios del '95. La tecnología se basa en el microprocesador MIPS RISC de 64 bits y un chip co-procesador de gráficos ofreciendo una real 3D, alta resolución de video para los sistemas NTSC y PAL y calidad de audio digital. La máquina del 2000 estará a la venta en USA a menos de 250 dólares. Humm...!!

FIFA INTL. SOCCER PARA SUPER NES

¡Atención los fanáticos del fútbol! Tenemos una fabulosa información para ustedes. Electronics Arts, editora especialista en juegos de deportes ha puesto en pantalla el más emocionante campeonato de fútbol adelantando el mundial de USA '94.

40 equipos para elegir con la posibilidad de organizar el equipo que tu siempre has soñado, con tus estrellas favoritas.

Los jugadores en la FIFA pueden ser más pequeños que la mayoría de los otros simuladores de fútbol, pero están muy bien dibujados y animados en forma realista. En general, el control de jugadores es excelente. FIFA puede también estar jugando en cuatro diferentes lenguajes y además cuenta con el modo de cuatro jugadores.

¿Y bien, que tal les pareció esta gran noticia?

MORTAL KOMBAT 2

Acclaim nos adelantó que su nueva versión del Mortal Kombat 2 será aún mejorada en todos sus escenarios, por ejemplo varios finishing moves por luchador, más realismo en la animación de los personajes, y mas personajes en acción. Como si fuera poco, secretos ocultos (¿sangrientos?). Su lanzamiento está proyectado para Septiembre de este año.

Sí, recientemente el esperado juego de carreras conteniendo el super chip FX ha cambiado de nombre antes de nacer.

Nintendo lo había anticipado como FX TRAX pero debido a problemas de marcas lo han bautizado STUNT RACE FX.

¿¿¿CAMBIO
DE
NOMBRE???

Este nuevo juego ha sido diseñado por Shigeru Miyamoto, creador de Mario.

En esta oportunidad utilizando la más moderna tecnología en la segunda versión del Super FX con el doble de velocidad de su antecesor en STAR FOX.

LOS NUEVOS DE NINTENDO

GAME BOY®

Warioland - Super Mario Land 3
(Aventura)
Donkey Kong 94 (Aventura)

NES®

Megaman 6 (Acción)
Zoda's Revenge Startropics 2
(Aventura)

SUPER NES®

Stunt Race FX (Simulador de
carreras de autos)
Sound Fantasy (Educativo
musical)
Super Metroid (Acción y Aventura)
Kirby's Tee Shot (Deporte y
Fantasía)
Stanley Cup (Hockey sobre hielo)

EJEMPLARES ATRASADOS

LOS LECTORES QUE DESEEN
CONSEGUIR EJEMPLARES ATRASADOS
DE REVISTA CLUB NINTENDO
DEBEN DIRIGIRSE PERSONALMENTE A:

EDITORIAL VANIDADES S.A.
PERU 263 - 3er PISO
BUENOS AIRES

NOVEDADES

"JULIO CESAR CHAVEZ"

Desde que cundió el rumor de que Nintendo licenciaría a American Software para el desarrollo de un juego de box en español, comenzaron a crearse grandes expectativas. Hoy ya es una realidad y para todos los fanáticos de estos juegos, CHAVEZ es la gran noticia.

Muchos atributos y novedades caracterizan a este nuevo título. Jugador versus CPU, dos jugadores simultáneos, 25 categorías para elegir y por si esto fuera poco, tu puedes crear a tus propios boxeadores, eligiendo su cara, pelo, color de piel, pantaloncillo, zapatillas y guantes.

Hacia falta que las empresas importantes de software comiencen a interesarse por desarrollar juegos en español ya que en este lado del mundo también somos millones y Nintendo tiene miles de fieles jugadores. Debemos aplaudir esta acción, para que continuen así.

La prestigiosa revista Nintendo Power ha elegido los mejores juegos del importante evento realizado últimamente en Las Vegas. Felicitamos a las editoras y programadores por el esfuerzo.

SUPER METROID (Nintendo)
KEN GRIFFEY JR? (Nintendo)

LOS MEJORES DEL "CES DE LAS VEGAS"

NBA JAM (Acclaim)
JUNGLE BOOK (Virgin Games)
BLACKTHORNE (Interplay)
MEGA MAN X (Capcom)
WINTER EXTREMES (Electro Brain)
STUNT RACE FX (Nintendo)
TURN & BURN (Absolute)
CLAYMATES (Interplay)



Acclaim, compañía conocedora de los gustos de sus videojugadores no podía faltar en esta oportunidad.

Con motivo del próximo mundial de fútbol U.S.A. 94, desarrolló un juego llamado WORLD CLASS SOCCER, en el cual podrás encontrar equipos de primer nivel. Entre sus atributos se cuenta la posibilidad de escoger uno de ellos y llevarlo hasta la final

para disputar el título mundial. También tiene modalidad jugador vs. jugador para que te diviertas con tus amigos y para terminar puedes poner el juego en español y conocer las estadísticas de todo el torneo.

Prepara entonces tu estado físico y equipo, que pronto saldrás a la cancha a defender a tu país en este entretenido juego.

VUELVEN 2 EXITOS

Los fanáticos del Game Boy se alegrarán cuando aparezcan WARIOLAND en Super Mario 3 y DONKEY KONG '94. Cuando esta edición de Club Nintendo esté a la venta, probablemente alguno de estos juegos ya habrá aparecido. MARIOLAND está provisto de batería de memoria para grabar tus progresos.

"MEGA MAN", EN 8 BITS

Capcom ha desarrollado una agresiva promoción de su más legendario personaje, en su novena edición Mega Man esta vez habilitado a transformarse en Power Mega Man o Jeta Mega Man con dos nuevos Power Ups, juntos ellos combatirán con Mr X y sus robots para salvar el planeta y asegurar la paz y la armonía entre todos.

LETHAL ENFORCERS

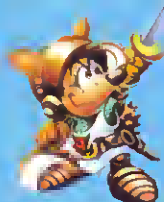
Convertido en un éxito en las salas de videos, Konami no dudó en editar este título para los supernintendistas.

Realistas escenarios y mucha acción en un juego de excelente digitalización, este juego viene acompañado con una sofisticada pistola. Esperamos que no nos asusten con el precio.

**Revista Club Nintendo invita a sus amigos a participar con nuestras novedades, enviando sus comentarios y chismoteos a nuestra dirección:
Perú 263, 3er Piso, Capital Federal.**



CLASIFICADOS



CLUB TAKU

¡¡ATENCIÓN!!

GRAN TORNEO DE

STREET FIGHTER II

16 Y 17 DE ABRIL

FABULOSOS PREMIOS

Tenés tiempo para anotarte
hasta el 15 de abril

CLUB
"TAKU"

AV. CABILDO 2280 - CIUDAD DE LA PAZ 2279
LOC. 89/90. PLANTA ALTA
TEL.: 783-1742

Los NINTENDO de Nuñez

A T B
V·I·D·E·O C·L·U·B

*Venta y
alquiler
de equipos*

Nuñez 2640 Cap. Fed. Tel. 702-0844

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
EDITORIAL VANIDADES S.A.
TEL.: 342 5178 / 343 5401
FAX: 334 8053
Perú 263, Tercer piso #1067
Buenos Aires ¡Comuníquese!

V I D E O C L U B

Agente Oficial

DEL TALLER

ALQUILER Y VENTA
EQUIPOS
JUEGOS
ACCESORIOS

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

COMPRAMOS TUS TITULOS USADOS
JORGE NEWBERY 1728 - Tel.: 771-1777

CLUB

Nintendo®

¡¡Ellos tienen el secreto!!

**10 AÑOS EN
VIDEOJUEGOS**

GAME OVER

**NINTENDO
SUPER NINTENDO
GAME BOY**

- EQUIPOS • CASSETTES
- ACCESORIOS • COMPRA
- VENTA • CANJE
- ALQUILER
- SERVICES

**OFERTAS
ANIVERSARIO**

SABADOS ABIERTO HASTA LAS 18hs.

**LOS PRECIOS
MAS BAJOS
DE PLAZA**

TARJETAS DE CREDITO

GAME OVER

**"¡ATENCIÓN! NOS MUDAMOS"
CABILDO 2040
LOC. 106 - GALERIA LOS ANDES
TELEFAX 785-8413**

P.O.-M.-O.-C.-I.-O.-N
Cada 6 cassettes Game Over
te regala 1 cassette
a elección sin
límite de tiempo

MARCONI

HOGAR

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

GAME BOY

Nintendo®

TAMBIEN EN AVELLANEDA !

ULTIMOS TITULOS ALQUILER Y VENTA



**MARCONI 643 AVELLANEDA. TEL.: 201-3942 HORARIO: 09:00 A 13:00 Y DE 15:30 A 20:30 HS.
SABADOS: 09:00 A 13:00 Y DE 17:00 A 20:00 HS.**



Nintendo®

RESPONDE!



PUNTOS

¿Porqué cuando entra a jugar el 2do player se le anota un punto a cada jugador?

MAURICIO BEYROUTI

Snta Fe, Argentina

Comenzaré por decirte que te marca un punto a tí y a tu contrincante solamente para saber cuántas peleas has realizado en el transcurso del torneo. Además aumenta tu contador de puntaje. Imagínate que peleas 100 veces, esto sería equivalente a 100 puntos gratis para tí. Al romper cajas o tarros que aparecen en algunas pantallas, te harás merecedor de 1000 puntos. Espero haber aclarado tus dudas y aprovecho para decir que estas son algunas buenas alternativas para conseguir algún puntaje extra.

OVPE

ENTRADAS

Es verdad que la entrada del NES se daña con facilidad y debe ser reemplazada normalmente o es que esta se daña por usar cartuchos ilegales?

CLAUDIO AUGUSTO SANZ

Bs. As., Argentina

Realmente es una pregunta que muchos amigos nos formulan en sus cartas. Esperamos que con esta respuesta se den cuenta de que hay algunos videojugadores que le dan un mal uso a sus consolas.

En tu carta nos cuentas que compraste una consola NES junto a un cartucho ilegal. Este es tu primer gran error.

El segundo mal paso que diste fue: Después de 10 meses te falló el NES y lo llevaste a arreglar al mismo lugar donde lo

compraste y te lo devolvieron después de un mes argumentando que habían tenido que reemplazar la entrada para el cartucho, y que esto era normal.

Te volvemos a aclarar lo que hemos publicado en otras ediciones, que adquirir un juego trucho te causara problemas en el juego mismo y en tu consola. Tenían razón cuando te dijeron que la entrada para el cartucho se dañaba, pero después de un largo tiempo de uso. Esto se soluciona con mucho menos dinero de lo que has gastado en mandarla a reparar. Debes comprar un accesorio llamado "Cleaning Kit", que cada cierto tiempo debes usarlo para mantener limpios y en buen estado tu consola y los cartuchos.

OVPE

T.M.N.T. I

Me gusta mucho este juego pero tengo algunas dificultades para terminarlo ¿Cómo puedo derrotar a "Destructor" con "Leonardo" en la última fase?

JUAN SANTINATI

Salta, Argentina

Debes realizar con mucho cuidado estas instrucciones. Si no te resulta a la primera, no te desanimes y sigue intentándolo.

Cuando llegues a Destructor

evade todos sus violentos ataques, hasta cuando llegue a la plataforma de arriba. Tú con Leonardo, tendrás que saltar y golpearlo hacia arriba en sus piernas, cuando salga de allí, esquivalo con cuidado y trata de que no te dispare con laser de anillos, porque perderás la vida de inmediato. Te darás cuenta que esta es la forma más segura de matar a Destructor.

Alfa



CYBERNATOR

¿Cómo puedo eliminar al último jefe?

RODRIGO VASQUEZ

Tucuman, Argentina

Para eliminar a este gigantesco sistema de defensa, lo ideal es llegar con Laser Nivel 3, pero si no pudes obtenerlo llega con Vulcan o Punch (También en Nivel 3).

Para empezar, tienes que eliminar el corazón que se encuentra en la parte baja del robot, ten mucho cuidado cuando esquives sus bolas por

que se devuelven (Debes estar muy atento cuando lo destruyas, por que dejará caer una H). Después de destruirlo elimina el brazo que tiene. Cuidado, por que al destruirlo se transformará en un cañón (No podrás destruir después de esta transformación). Ahora dirígete a la cabeza del robot, donde verás que está dividida en dos partes que lanzan balas. Elimina la parte de abajo y sigue con atención el cañón-brazo, ya que que no dejará de dispararte. Notarás que la parte de arriba no

recibe daño hasta que se abra, pero cuidado porque al ocurrir ésto, te disparará un rayo que es fácil de esquivar. Primero colócate abajo en un lugar donde puedas observar cuando se abra y te dispare, así no tendrás problemas para una maniobra defensiva.

Un último consejo, mantente siempre en el lado izquierdo, lo más que puedas y manten presionado el botón "L" (esto tendrá tu arma fija, para defenderte de tu enemigo).

Alfa

D. DRAGON I

Me decidí a escribir porque me gusta mucho este juego, pero no he podido seguir avanzando. ¿Podrían decirme como pasar al jefe de la etapa 4?

PABLO BARETTA

Cordoba, Argentina

Hay una forma fácil de pasarlo. cuando llegues al enemigo, tienes que irte hacia abajo de la pantalla y esperar que venga hacia tí. Cuando llegue al lugar en que tú estás, lo comienzas a golpear. Después de que se caiga tendrás que subir rápidamente y volver a pegarle. Mantente haciendo esta secuencia y podrás ver a tu enemigo debilitarse hasta destriarse por completo.

Alfa

DIRECCIONES

¿Me podrían dar la direcciones de Nintendo y Konami, por favor?

MATIAS HENDERVSKY F.

Bs. As., Argentina

Te damos una inmediata respuesta a tí y a otros amigos que nos han solicitado algunas direcciones.

NINTENDO: Nintendo of America, Inc. P.O. Box 957, Redmond, WA 98073 - 0957 U.S.A.

ACCLAIM: Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771 U.S.A.

CAPCOM: Capcom U.S.A. Inc. 3303 Scott Blvd. Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

KONAMI: Konami, Inc. Buffalo Grove, IL 60089 - 4510 U.S.A.

OVPE

WOLVERINE

Me gustaría saber más sobre "Wolverine", ¿Podrían ayudarme?

CLAUDIO ANGELETTI LEEL
Avellaneda, Argentina

Por supuesto que sí, nosotros siempre trataremos de ayudarte. Primero te señalaré que Wolverine es un super héroe de los X-MEN, conjunto de personajes con super poderes, que pertenecen a una serie de comics muy vendidos en Estados Unidos.


El juego está hecho por LJN y sólo está disponible en NES; pero tambien podrás jugar con Wolverine en "Spider Man and X-MEN: Arcade's Revenge" de Super NES.

Fox

AGRADECEMOS LAS CARTAS DE: DIEGO VARGAS INSCHAINSTEGUI - DANIEL RIVA - CRISTIAN ESCOBAR - MARCOS FAGET - JERONIMO RIVERO - STEFAN MARTCHENKO - LAONARDO TRIPOLI - FEDERICO MORALES - ANA CURI VISGARRA - GONZALO SAAVEDRA ZUBIAGA - ANDRES GUIDI - GONZALO PEREZ - LEANDRO KOHAN - JORGE REYNAGA - PABLO DIAZ - VANESA MIGUELES - JUAN P. BENITEZ - ANDRES D'AMBROSIO - GABRIEL DAVID - GUILLERMO PONCE - FEOERICO AFFATATI - FEOERICO ROLANDI - ROBERTO RAVERA - SERGIO MORETTI - EMILIANO VEGA - PATRICIO DEBERNARDI - CARLOS PIGOZZI - JOSE MARIA LORIENTE - JOSE AOUINO - FRANCISCO CORIA - GUILLERMO REZZANO VESCIA - MARCO SCETTA - DIEGO GOLMAN - CATALINA PALACIOS - NICOLAS CAMPODONICO - HORACIO M. WOROSZCZUK - FEDERICO LOMBARDI - ALFREDO LICATE - NICOLAS DALLA SANTINHA - NICOLAS DALLA SANTINA - ALEJANDRO G. AVENDAÑO - JAVIER VILLAVICENCIO - MAXIMILIANO FERNANDEZ - NICOLAS PEDROTTI - GERMAN ROSANO - FRANCO CARRIZO - REINALDO BACIGALUPO - DAVID E. GIMENEZ - FEDERICO HIGOSHINO - SEBASTIAN ZAPATA - MAXIMILIANO WALDEMAR LIZAROO - LEANORO ALSINA - GUILLERMO LOPEZ MIRAU - ALBERTO PEDROTTI - CRISTIAN MALDONADO - CESAR NAVARRO VELAQUEZ - MATIAS AVILA - MARCELO BALBOA - DIEGO MARCHETTI - FERNANDO VIGO - GUSTAVO BURGOS - MARCOS RIASTE - ROLANDO ALMADA - JULIAN GRIBAUDE - JORGE M. JARAMILLO - EDUARDO C. SHIMOYAMA - MARIA FLAQUE - ANGEL GALVEZ.

PROXIMO NUMERO...

¡LO QUE ESTABAN ESPERANDO!



REPORTAJE GIGANTE DEL
"CES" DEL INVIERNO, LAS VEGAS 94
Entérate de lo último, lo mejor y
lo más sorprendente que presentaron
las principales compañías
de videojuegos.

¡Además!

SUPER NES
Guía completa del fabuloso juego
SUPER NOVA.



GAME BOY
Llegó el nuevo y fabuloso T.M.N.T. III
- Radical Rescue, para tu sistema portatil.

NES
Otro excelente juego de la serie
MEGA MAN, esta vez MEGA MAN VI,
nuevos desafíos para tu héroe.



Todo esto y mucho más, en tu próximo número
¡No te lo pierdas!

REVISTA



Nintendo®

**TODOS LOS MESES
NUEVOS SECRETOS PARA TI**

**HAY UN LUGAR
DONDE PODES MIRAR TV
Y JUGAR CON TUS
VIDEO GAMES...**



...AL MISMO TIEMPO.



NO TE LO PIERDAS !

Power Games es el único programa de la televisión argentina
dedicado exclusivamente a los video juegos

Martes y Jueves a las 18 hs. por canal 3
Sábados y Domingos 18.30 hs. por CV Satelital para todo el país.



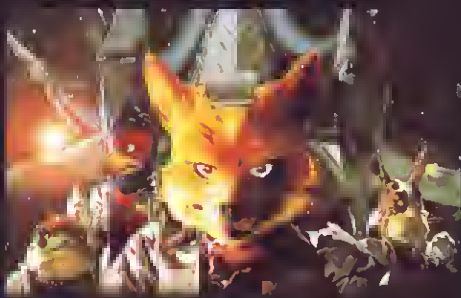
CableVisión

STARFOX



Te sentirás dentro de la pantalla!

Star Fox de Super Nintendo, el primero con efectos tridimensionales!



Prepárate para enfrentar un nuevo desafío tecnológico: STAR FOX de Super Nintendo.

Gracias a la incorporación de un chip Super FX, la imagen la verás en tres dimensiones y te sentirás dentro de la pantalla. ¡Que te parezca! Esta es



tu oportunidad para experimentar y vivir las mejores sensaciones en tercera dimensión.



DISTRIBUIDORES OFICIALES:

Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chirramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Anibal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal • Mariani Víctor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rías Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Allonsina Storni 165 Guaymallén • Ganin' Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal • Hipermarcados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Vamer Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.